VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
May 15.1998 No.222

GAMEST



平成10年5月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第13号通巻222号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



充実した対戦攻略を君に
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

あいつらが帰ってきた
ダイナマイト刑事2

気になる操作方法を完全網羅！
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

注目最新タイトル！
エスプレイド
エアガイツ
メタルスラッグ2
レイディアントシルバーガン
ファイティングバイパーズ2

フルコマンドリスト公開
スターグラディエイター2

1998
5.15
毎月15日・30日発売／定価
510yen


TAITO®
みなさ〜ん、お元気？
もう定通はゲットできたかな？
今回は、運転評価について
教えてあ♥げ♥るっ。
電車ガールズの
おねーさんが
教えてあ♥げ♥ね
1 まずは、ブレーキ（乗り心地）について。
一気に6や7に入れちゃ、ダメ！
最初は軽くかけてから、強くしてね。
2 マスコンとブレーキを
必要以上に動かさないでね。
惰性走行をうま〜く使うのよ。
3 総合評価の点数が良いと鉄ちゃんが
「すばらしい運転でした」ってほめてくれるわよ。
そして100点満点だと「鉄ちゃん 〇〇」って言ってくれるの。
〇〇はひ♥み♥つ。自分で確かめてね！
さ、今回はどうだったかな？
イ♥ケ♥そ♥う？
それじゃ、そろそろ
いっしょに出発進行！
今度は新幹線(こまち)。
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
©TAITO CORP. 1997
TM
“新幹線こまち”での高速運転や特急ならではの“通過駅”の爽快感を
たっぷり満喫！また、釜飯で有名な横川駅でのEF63連結を再現!!
もう到着まで待ちきれない
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3　※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

発売決定

ゲーメストムック『EHRGEIZ』



これこそ集大成

5月中旬発売予定 乞うご期待！

特報

10人目のプレイヤーキャラ ティファ遂に使用可能に！

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ エアガイツ

ゲーム稼働開始から1カ月半が経過した『EHRGEIZ』。あのクラウドに加えて、なんとティファまでプレイヤーキャラとして使用できることが判明！



待たせちゃった…？ ティファ

FFⅦ世界から召喚されたあのキャラが、いよいよ登場！

ザンカン流武闘術を引っ提げ、まもなく登場！

クラウドと同じく、一定条件を満たすことでCPU戦に乱入してくるFFⅦ世界からのゲストキャラ「ティファ」。

先日、3月20、21、22日の日程で行われた東京ゲームショー用のスペシャルバージョンとして使用可能になっていたことや、クラウドが使えるのならもしや…と思っていた読者の期待通り、遂にエアガイツ争奪合戦への10人目のキャラクターとして参戦が決定！

基本的にはティファもクラウドと同じく、基板の稼働時間によって、プレイヤーキャラとして使えるようになるタイムリリースキャラ。ティファが使用可能になる時期は、**クラウドの出現からちょうど1カ月後。入荷の早かったお店であれば、4月下旬あたりから、**キミ自身の手で自由に動かせるようになるぞ。

本誌でも、次号から全技表を始めとした攻略部分についてもフォローしていく予定なので、近場のお店共々要チェックだぞ！



ドルフィンブロウ



水面蹴り



メテオドライブ



サマーソルト



掌打ラッシュ



メテオストライク

COMING SOON!

新規参入歓迎!



クラウド

FFタクティクスだけでなく、アーケードにまで呼び出されたクラウド。魔晄の力、炸裂するか!? 担当：ワイルダーKEI

技だけにとらわれることなかれ

クラウドは、体は細身だがパワー型で破壊力のあるキャラである。特に、剣を使った攻撃力は絶大なものがある。しかも、その剣技はすべて、ガード不能ときている。

が、佐助の刀とは違って、振る速度が全体的に遅く、白刃取りやインタラプトをされやすい（それでも白刃取りを行う側は練習が必要）。それに、剣を一度抜いて構えてから攻撃するので、相手にバレやすいのだ。

それでも、ハードブレイカーなどの連撃がまともに入ると強力なので、まったく使わないということはまずない。さらに、固有技にも使えるものがかなりあるので、両立させていくことを考えていこう。

STEP 1 リーチを生かして相手キャラを捕らえよ!

対戦するうえでの初期段階として、まず最初に覚えてもらいたい技がある。その技は、

①走り中にG＋上
②ソルジャーオリジナル(下、下、上)
③クールチェーン（上、下、J上）
④走り中に下（スライディング）

の4つだ。とりあえず、この4つを覚えよう。

①は、とてもリーチの長い中段判定のキックだ。離れた間合いから攻撃できるし、貴重な戦力源となる。



長い。長いよ〜。

コマンドの入力で誤解しないでほしいのは、ずっと走り回ってからG＋上とボタンを押すのではなく、レバーを相手キャラ方向に入れたらすぐにボタンを押すようにすることだ。

②では、3発目の上を省き、下、下の2発を重視していく。この下段キックはガードされても硬直時間がとても短いので、安心して使っていける。ただ、リーチは①に比べるとかなり短いので、近距離戦で使ってみよう。

③は、1発目の上を省き、下、J上を使っていく。J(ジャストフレーム）のタイミングはちょっと遅めで、下段キックヒットと同時に上攻撃ボタンを押しても出ない。かといって、足が相手キャラから離れてから押しても間に合わないので、口で説明するのはとても難しい。これは、各自で入力のタイミングを徐々に変えて感覚をつかんでもらうしかないだろう。

では、なぜこの技を使うかというと、J上で出る蹴りのリーチが長く、②と組み合わせて使用すれば、単純に下段蹴り1発から、中段か下段の2択になるのだ。

それと、③は1発目の下段キックをわざと不発させておいて相手の反撃を誘い（この技はガードされるとJ上は出ない）、J上でその反撃に対してカウンターを狙う…という使い方もある。



ここで上攻撃ボタンを押すのだ。

④は①のような使い方もできるが、レバーを入れてからすぐに下攻撃ボタンを押して攻撃しなくては…という制約はない。

ガード後の反撃技には何を使う?

相手キャラの技をガードしきったあとは、上、上、上または、下＋上＋必、上を出していこう。後者は、しゃがんでいる相手キャラに、1発目で当てることができる。

STEP 2 剣は安全な状態で抜こう

クラウドは必殺技ボタンを押すと剣を抜き、その後、Gボタンを押すことによって背に戻すことができる。

他のキャラとは違い、クラウドの場合は、必殺技ボタン入力はモーション動作でしかない。

この動作自体に大きい隙はあまりないのだが、相手キャラの前であからさまに剣を抜くと、剣を振るまえに攻撃されてしまうことがある。こんな状況を避けるためには、やはり相手キャラをダウンさせるしかない。

ダウンさせるためには、STEP①で述べた①や③、または**神羅式チェーン・アルファ（上＋必、上、下、J上、上）**がいいだろう。これらの技がヒットしたあとに、剣を抜くのだ。

剣を抜いたら、最初は**ハードブレイカー**を覚えて使おう。**コマンドも下、下、下と3回押すだけ**でいいのでお手軽だ。なんといっても、インタラプトも白刃取りもされにくいという大きなメリットもある。

もし、剣を抜いたときに相手キャラとの間合いが離れていたら、上＋下と入力してから攻撃してみよう。クラウドは一気に間合いを詰めるぞ。

抜くだけが剣技ではない

別にわざわざ剣を抜かなくても、剣技を使うことはできる。やり方は、Gボタンを押しっぱなしにしながら、必殺技ボタンを2回押すだけでいい。こうすることによって、ジャンプ斬りを出すことができるのだ。

必殺技ボタンは、1回目の入力で短く押すと小ジャンプとなり、長く押し続けると大ジャンプとなる。ちなみに、下降し始めてから2回目の入力をしても斬り攻撃は出ないので注意しよう。

さて、この入力に慣れてきたら、今度は相手キャラの起き上がりを攻めにいってみるのがいいだろう。



Gを押しっぱなしにしながら必殺技ボタンを押すと、このようにジャンプし、



さらにもう1回必殺技ボタンを押すと、これが出る。

オススメコンボ
上＋必、上、上、上＋下、下



このコンボは、**神羅式チェーン・ウィル（上＋必、上、上）**の3発目が当たらなければ意味がない。当てることができたら、落下してくるところへ**ソルジャーニー（上＋下）**を当てる。

もしここで相手が空中で受け身をとるようなら、上＋下を省いてG＋上、上または下、下を直接当てにいくようにしよう。ちなみに、浮かせてから上＋下を当てた後に、G＋上を当てることができる。

他のキャラの戦術指南は、P.46から。さぁ、急げ!

●『EHRGEIZ』ムック、5月中旬発売決定!とにかく買うべし!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム

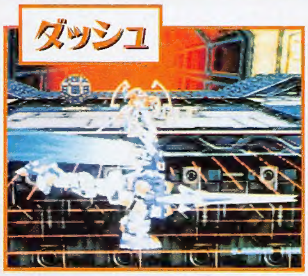


担当：バーチャロンチーム

さあ、いよいよ発売となった電脳戦機バーチャロン／オラトリオ・タングラム、みんなプレイしているかな？
今まで記事は発売前のゲームだったこともあり、少ない情報しか提供できなかったが、今回からは濃い内容にしていくのでしっかり読んでほしい。
特に、バーチャロンは今回から初めて、何をしてよいのか？また、どんな攻撃ができるのか分からないという人は必見。
実際にプレイして、体に覚え込ませないといけなくなるのだが、根本的にバーチャロイドを操れないと話にならないので、まずは知識をしっかり覚えてから、プレイするように心掛けてみてほしい。

通常移動		通常移動とは、レバーを倒すことによって移動することである。 移動できる方向は、8方向に対応しており、それぞれ、前進、後退、斜め移動（4方向）、右側進、左側進に移動可能となっている。 また、通常移動は、レバー1本で移動するときと、レバー2本で移動するときでは移動速度が違い、レバー1本（歩き）で移動するときよりも、レバー2本（走り）で移動するときのほうが少し速いのだ。 見た目では微々たる差でしかない移動方法だが、敵機の攻撃を回避するときには、「歩き」では回避できなくても、「走り」では回避が可能といった状況も生まれてくる。 そのため通常移動をするときには、レバー2本を使った「走り」を使うのが基本となる。
ダッシュ		レバーで進行方向を決めた後に、ターボボタン1つを押すことによって、ダッシュをすることができる。また、ダッシュ中にターボボタンを再度押すことによって、ダッシュキャンセルとなり急停止する。 ジャンプ後に空中でもダッシュができることも忘れてはならない。
ジャンプ		左のレバーを左、右のレバーを右に倒す（両方のレバーを外側に倒す）ことによってバーチャロイドがジャンプする。また、ジャンプ中に両方のレバーを内側に倒すことによってジャンプキャンセルとなり、地上に急降下する。
旋回		左のレバーを前、右のレバーを後ろに入れることによって右回り（時計回り）に旋回する。逆に左のレバーを後ろ、右のレバーを前に入れると左回り（反時計回り）に旋回する。


通常移動


ダッシュ


ジャンプ

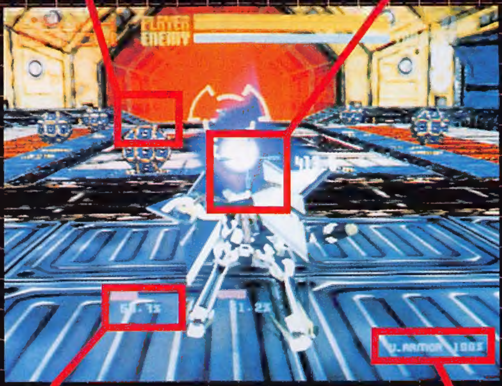

旋回

行動編



ここで紹介するものは、バーチャロイドが行うことができるさまざまな行動についてだ。
攻撃の要素については次のページにまとめてあるので、攻撃は含まれてはいないが、移動などの行動は重要な要素がたくさん含まれていることはいうまでもない。
移動手段は通常移動、ダッシュ、そして、新たに空中ダッシュが加わった。
これらの移動手段は、すべて8方向に移動できるようになっているのが基本となる。
初心者にありがちなものに、前後左右にしか移動しないというものがあるが、バーチャロンにおいて斜め移動というのは攻撃時、回避時において非常に有効で、重要な要素だ。
自分で、斜め移動を使っていないなと思う人は、斜め移動をすることを頭に入れておいてほしい。

画面説明

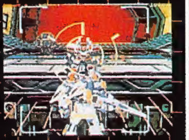


●方向矢印



画面上に敵機がいないときに、敵機の方向を示す矢印。
画面上に敵機いるときには表示されることはない。

●ロックオンサイト



敵機をロックしたときにつくサイト。ロックオンしていないと、敵機方向に武器が撃てない。
近接時にはダブルロックオンサイトとなる。

●武器ゲージ



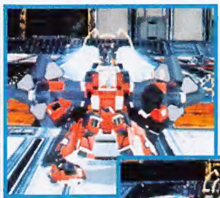
各武器を使用するためのゲージ。このゲージが赤いときには武器をつかうことはできない。また、ゲージが表示されてないときは満タン状態ということ。

●V・アーマー表示



各バーチャロイドの装甲を示すパーセンテージ。この数値が0になると、攻撃を跳ね返すことがなくなる。

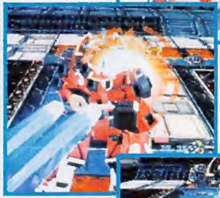
通常時	通常攻撃	レバーについているショットトリガーを引くことによって出すことのできる攻撃。右トリガーを引くと、ライトウェポン、左トリガーを引くとレフトウェポン、両トリガーを同時に引くとセンターウェポンが出せる。
通常時	ダッシュ攻撃	ダッシュ中にいずれかショットトリガーを引くことによって出すことができる攻撃。 通常攻撃とは性質の異なった攻撃ができるようになっている。また、空中ダッシュ攻撃、スライディングショット、前ダッシュ近接攻撃などの攻撃もダッシュからの攻撃となる。
通常時	ジャンプ攻撃	ジャンプ中にいずれかのショットトリガーを引くことによって出すことができる攻撃。これも通常とは性質の異なった攻撃となるが、この攻撃方法はジャンプの上昇中にしか出すことができないので注意したい。
通常時	しゃがみ攻撃	両方のレバーを内側に倒しながら、ショットトリガーを引くことによって出すことのできる攻撃。通常攻撃とは性質が異なり、ものによっては、対空攻撃になる武器もある。 また、「歩き」や「走り」状態からでも出すことが可能。
通常時	ターボショット	オラタンから加わった新たな攻撃方法で、ターボボタンとショットトリガーを組み合わせることによって、より強力な攻撃が可能。詳しくは別ページを参照してほしい。
近接時	近接攻撃	相手との距離が近いとき、正確にはダブルロックオン状態のときにいずれかのショットトリガーを引くことによって使用できる攻撃。 近接時に使用できる攻撃は通常近接攻撃以外にもいくつかあり、クイックステップ、ジャンプ近接、ターボ近接、ダウン攻撃なども近接時にしかできない行動となる。
近接時	ガード	近接時にしかできない行動として重要なのがガードだ。 ガードは近接時に両方のレバーを内側に倒すことによってできる行動。 このガードは、相手の近接攻撃しかガードできず、通常ショットなどはガードできないので注意してほしい。



◀通常攻撃



ダッシュ攻撃▶



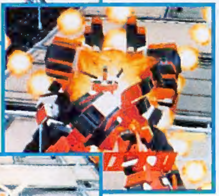
◀ジャンプ攻撃



しゃがみ攻撃▶



◀ターボ攻撃



近接攻撃▶



◀ガード

攻撃編



このゲームの基本的な目的は、敵機を攻撃して破壊することにある。
そのため、各バーチャロイドにはさまざまな武器と、さまざまな特殊攻撃がたくさん用意されているのだ。各バーチャロイドには、ライトウェポン、レフトウェポン、センターウェポンの、3つの武器が用意されていて、それらを普通に撃ったり、ダッシュやジャンプなどと組み合わせて攻撃するのが基本となる。
また、相手との距離が近いときには、飛び道具系の攻撃方法が近接攻撃を目的とした打撃系の武器へと変化するのも忘れてはならない。
さらに、ターボショットやしゃがみ攻撃といった特殊な攻撃も用意されているので、覚えることは山ほどある。
これらの攻撃方法を把握し使いこなしていくことが不可欠なのだ。

何事も基礎が大切

バーチャルパイロット養成講座

担当：キャサ夫＆伊勢猫

このコーナーではこれからオラタンを始めようとする人たちにとって最良の情報を提供していきます。

課題1 〝2本のレバーを使いこなす〟

先日、セガ主催のバーチャロン全国大会が東京で開催されたのだが、その人気は予想を遥かに超え、会場には1200人ものギャラリーが駆け付けたという…。これだけの人気を維持したゲームの続編が今回の〝オラトリオ・タングラム（以下、オラタン）〟となるわけだ。

バーチャロイド…単純にロボットを2本のレバーを使い、自分の手で操作ができるというゲームは非常に画期的。しかしその半面、今までに存在しない操作系のため、前作では何人のプレイヤーがその困難な操作に挫折したことか分からない。この状況はもちろん今回のオラタンでも発生すると考えられる問題だ。

そこで、メストオラタン攻略チームは前作で挫折した人…またオラタンからプレイしはじめようとしている読者（プレイヤー）のためにステップを踏んだ攻略、要は強くなるまでの道のりを教えていこうということになった。

バーチャロンで一番はじめに覚えるべき行動は、恐らくダッシュである。これは広いフィールドを自由に動きまわるための第一歩と考えてもらいたい。そしてダッシュという行動は、レバー1本でもできるということを覚えてほしい。ほかの視点から言えば、1本でもできる行動がたくさんあるということ。

ろくに操作も分からずガチャガチャ適当に動かすなら、1本の確実なレバーの使い方をまず覚えるのが先決だぞ。



操作は成りきりパイロットが重要です。

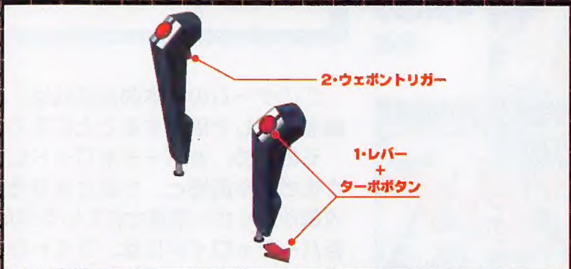


基本は2本のレバーで移動。



1本のレバーだと速度半減。しかし…。

ダッシュ動作とは…





広大なフィールドを自由にかつ素早く移動するには、ダッシュが挙げられる。ダッシュをするのは非常に簡単なコマンド入力となっていて、2本あるレバーのうち、いずれか1本のレバーを進みたい方向に倒し、ターボボタンを押してやればダッシュを実行できる。やりやすい方向としては前後左右があるが、一応斜めも含め全8方向へダッシュすることが可能となっている。「レバーをガチャガチャ」と熱中している場合があるが、的確にダッシュをするのにこれは不適切。その理由の1つは、単純にレバーをガチャガチャとやっていると自分が本当に進みたい方向へダッシュすることができないということ。そのほか、これはシステムとなるわけだが、ダッシュ中にターボボタンを入力してしまうとダッシュがキャンセルされてしまうということからだ。つまり、ガチャガチャプレイだと、ダッシュはできるものの細切れな移動になってしまい、それこそ確実な操作ができなくなってしまう。これには注意してもらいたい。ダッシュ行動は1回で済ませ、その後はレバーをニュートラルに…。これが今後ダッシュを極めるための第一歩だと思ってもらって問題はない。







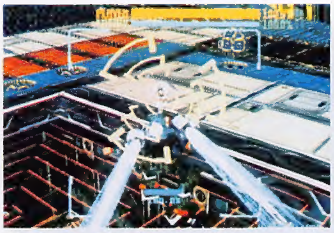


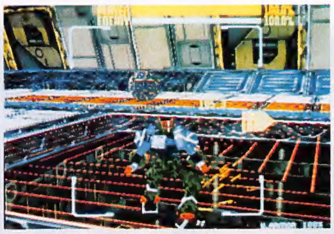
課題2 “常時画面内にライバルを映す”

広いフィールドを自由に動くことができるというのは、自分だけのことでなく、対戦相手にも言えること。360度同時に見ることができない視界の中で、常に相手を捕らえるということは不可能に近いという事実を知っておいてほしい。場合によっては常に背後を取られ、後ろからの攻撃だけでやられてしまう、というのもはじめのうちは少なくない。

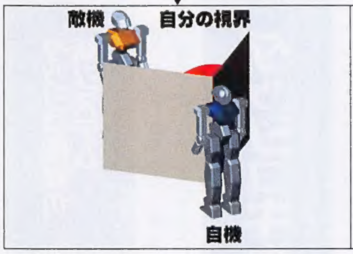
画面データでは相手が見えなくても、必ず相手のいる方向を矢印によって常時伝えてくれるようにはできている。その教えに従い旋回し、相手を捕らえるのがこのゲームの基本となる。

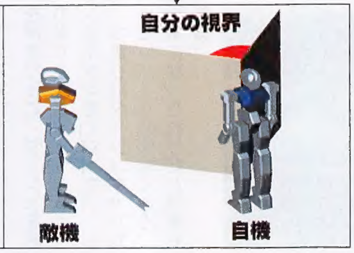
障害物に行く手を阻まれ、背後に敵が…などの自分にとって不利な状況時、またダッシュによって相手を通り過ごした・通り過ごされたときなどの回避法。これら幾つもある旋回方法の内、一番はじめに覚えるべきもの（自分を有利な立場にしつつ旋回）をここからは紹介していこう。


ジャンプの行動だけで視界修正完了！これで常に相手を捕らえろ！


視界に相手は見えない。だが、相手の方向矢印は点滅している。


視界に相手が見えないときの手段としてジャンプを薦める。



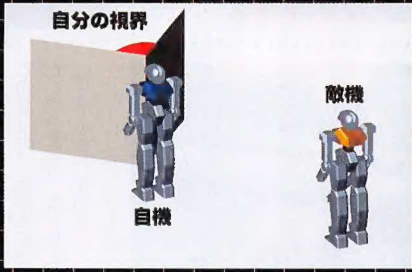


オラタンの長い道のり

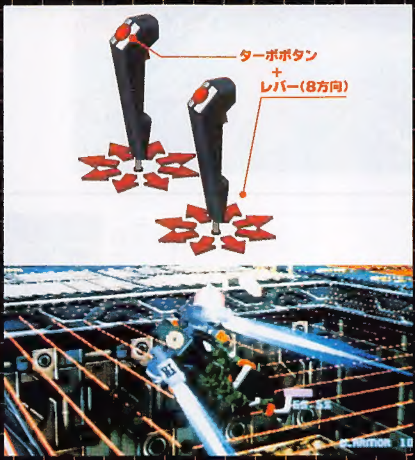
フィールドを自由に動くためのダッシュも覚え、相手が見えなくなったとき捕らえるための索敵方法も覚えた。バーチャロンは極論を述べると、これだけの行動ができれば十分に戦っていくことができる。しかし、それ以上のうまさを追求することができない。

今回、オラタンを初めてプレイする読者のためにステップを踏んだ教えを説明したわけだが、実は索敵方法にはすべて穴（弱点）が存在する。それはこの記事を真剣に読む読者には、その内容こそまだまだ早く、必要のない情報でもあるから敢えて述べない。しかし、いずれその弱点とやらが分かるときがくるだろう。

索敵方法にもう1つインストの旋回があるが、これもレバー1本で実行することができる。実際にプレイしてレバー1本と2本の違いを知るのが重要だが、この行動も取り入れつつ練習するといいだろう。案外旋回の欠点が見つかるかも…。



ダッシュ攻撃



攻撃方法の名称通りダッシュに攻撃を加えたものだ。操作も簡単でダッシュ中にいずれかの攻撃ボタンを入力するだけ。ただのダッシュでは相手を捕らえることができないが、攻撃を加えることによって相手の方向を向くことができる索敵能力がある。ジャンプキャンセルによる索敵に比べ、やや遅めの動作となるが、攻撃をしつつ索敵する能力はこれ1つに限る。

なお、ダッシュは全8方向（斜めを含む前後左右）にすることができるが、ダッシュ攻撃も同様。ダッシュ攻撃の場合、この8方向すべてに索敵能力があるのも覚えておいてほしい。

ジャンプキャンセル



両方のレバーを外側に倒すとジャンプすることができる。この行動は常に相手の真正面に画面を修正してくれる特性があり、旋回方法の基本になる。“リスクの少ない旋回＝ジャンプ„と考えたほうがいいだろう。索敵はジャンプの行動をちょっとでも行えば実行することができる。この“ちょっと„の意味には“キャンセル„が当てはまるわけだが、キャンセルというのはジャンプを途中で止めること。つまり、空中にいる時間を少なくしてかつ相手を画面内に捕らえる方法になる。瞬時に索敵するには必須！相手を捕らえるためには、どんなにうまくなっても使用するテクニックだぞ。

新たな攻防のカギ

担当：ギィ

ダッシュ ～DASH～

ダッシュ中の選択肢が格段に豊富になり、ダッシュを使った攻防が大きく変化するぞ。

ダッシュ関連の新システム

オラタンではダッシュ関連で、追加された新システムとともに操作、システム面での変更点もある。

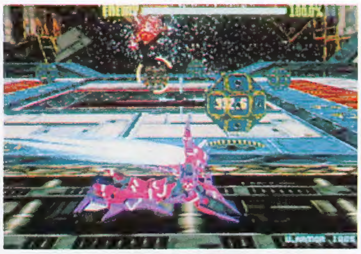
これらによってオラタンではダッシュからできることが非常に多くなり、戦い方にも大きな影響を与えそうだ。

ダッシュキャンセル操作

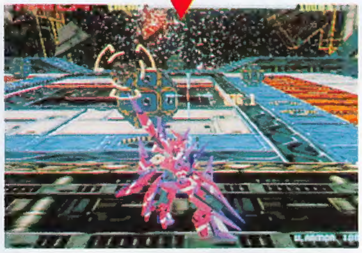
ダッシュ中にターボボタンを押すだけで、ダッシュをその場で中断するダッシュキャンセルが可能になった。

つまりはダッシュキャンセルにレバーが必要なくなり、簡単になったわけだが問題もある。

瞬時にダッシュキャンセルが可能になっているので、両ターボ同時押しやターボボタン連打でダッシュをしようとすると、ダッシュキャンセルになってしまいやすいので注意しよう。



ダッシュ中にターボボタンを押すだけで、



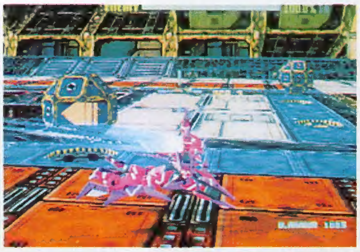
ダッシュキャンセル、緊急停止する。隙は少ない。

ダッシュキャンセル

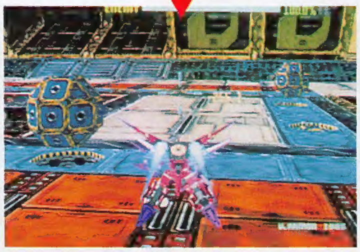


ダッシュ中の方向転換 バーティカルターン

最初に選んだ方向に一直線に進むだけだったダッシュだが、オラタンではダッシュを継続したまま、途中で方向転換することが可能になっているのだ。



これまではこんな時はダッシュキャンセルかジャンプだったが、

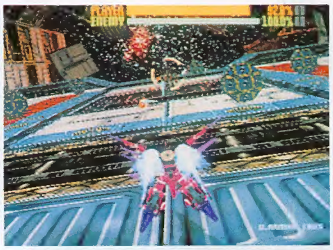


方向転換という選択肢も加わった。即座に反撃に移れる。

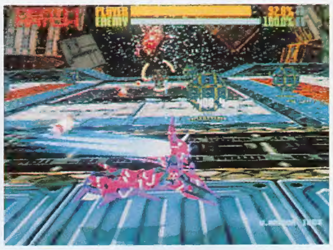
ダッシュ中の方向転換



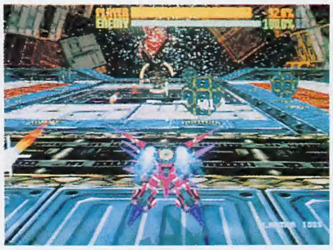
方向転換の角度は原則として90度以内、45度単位で可能だ（図A参照）。ただしこれには2つの例外があって、前斜めダッシュから左右逆の真横



前方向ダッシュ中に狙われたら、

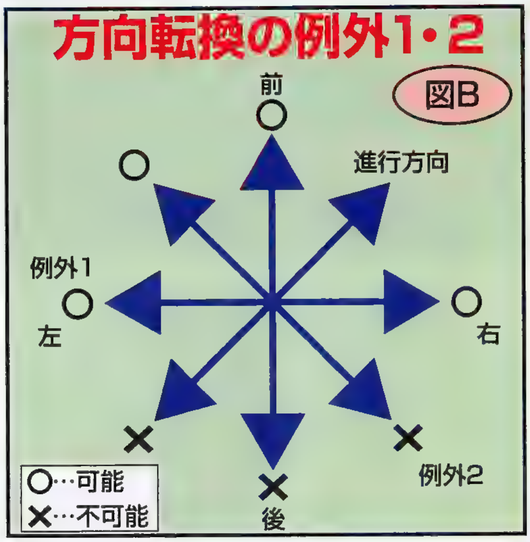


方向転換でかわし、

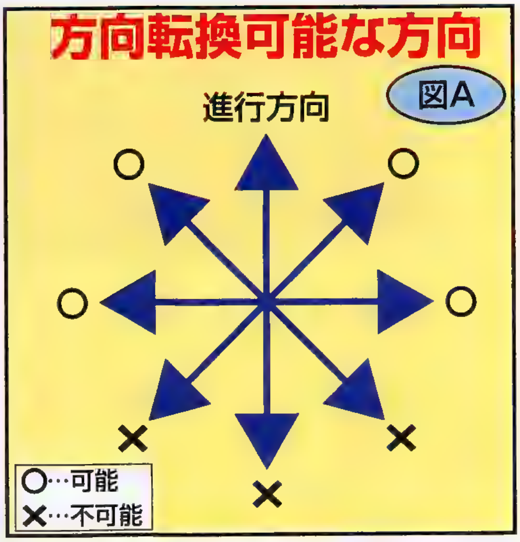


すぐに再び方向転換で接近、こんなことを1回のダッシュで何回も繰り返すこともできる。

方向転換の例外1・2



方向転換可能な方向



（例：右斜め前から左）への方向転換は90度を超えているが可能（図Bの例外1）なのに対し、前斜めダッシュから同一側面の斜め後ろ（例：右斜め前から右斜め後ろ）への方向転換は90度以内だが不可能（図Bの例外2）になっている。

やり方は、ダッシュ中に必ず一度レバーをニュートラルに戻し、方向転換をしたい方向にレバーを入れ直せばいい。

レバーはダッシュと同様、1本でもOKなので、1本だけで操作するのがおすすめ。

ダッシュ中なら何度でも方向転換ができるので、相手の弾幕をジグザグにかわしつつ接近したりすることもできる。

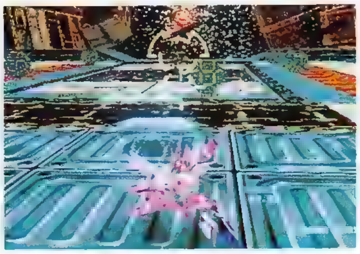
もちろん方向転換後も各種のダッシュ攻撃が出せるので、攻撃、防御双方に密接に関わってくるテクニックだ。

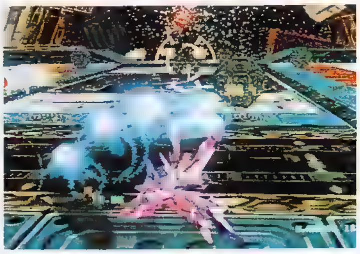
スライディングショット

いわゆる「しゃがみ撃ち」がダッシュ中にも出せるようになった。それがこのスライディングショットで、操作法もそのまま、ダッシュ中に両レバーを内側に倒すと同時にいずれかのショットボタンで、ダッシュの勢いのまま、低い姿勢からの攻撃を出すことができる。

攻撃の性質としては、しゃがみ撃ちよりもダッシュ攻撃に近いものが多いようだ。相手方向に向き直ってくれるのもダッシュ攻撃と同様だ。

やはりその低い姿勢による被弾率の低さがポイントになりそうだ。


しゃがみともダッシュとも異なるスライディングショット。


姿勢の低さを生かしていこう。

スライディングショット



ダッシュ中に、両レバーを内側に倒すと同時にショットボタンを押す

前ダッシュ近接

オラタンではダッシュから直接、近接武器攻撃を仕掛けることが可能になった。操作は前方ダッシュ（前斜め方向でもOK）中にレバーを真後ろに入れていずれかのショットボタンを押せばいい。

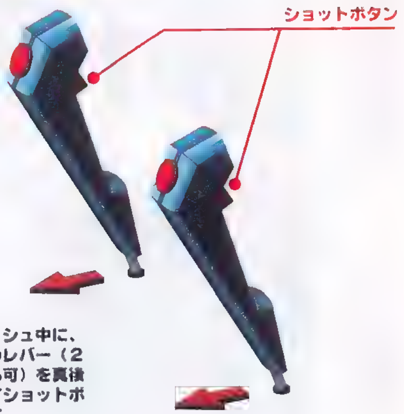
これによって多少離れた間合いからでも近接攻撃を狙うことができるようになった。

ただ、（ダブル）ロックオンなしでも出せる代わりに相手方向に向くことなく、必ず進行方向に近接攻撃が出るので使いこなすのは難しい。しかし、ダッシュからの選択肢が増えるのは心強い。


前方向ダッシュ中に、レバーを後ろに入れて、


トリガーを引けばダッシュから直接近接攻撃を繰り出す。

前ダッシュ近接



前方向ダッシュ中に、どちらかのレバー（2本同時でも可）を真後ろにいれてショットボタンを押す。



ターボショットを撃とうとして、通常ショットが発射されないかな!?正確な入力が肝心だ。

キミはもう使いこなしているか!?

担当：スー

TURBO SHOT

ターボショットとは!?

ターボショットとは、ショットトリガーと、ターボボタンを同時に押すことによって発射される、通常ショットとは異なる攻撃のことを指す。この同時押しの受けつけがかなり厳しく、**まったく同時にショットボタンとターボボタンを入力し**なければ、通常ショットが発射されてしまうので注意してほしい。

またターボショットは、いつでも、どういう状態でも発射できるというわけではなく、**基本的に静止状態**でないと発射することはできない。よって、前ダッシュ+ターボショットや、空中ダッシュ+ターボショットなどを撃つことはできないことを覚えておこう。

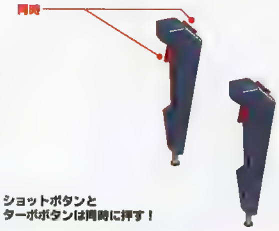
組み合わせは全部で6種類!!

ターボショットを撃つには、ショットボタン+ターボボタンと述べたが、ターボショットは、**ショットボタンとターボボタンの組み合わせにより効果が変わる。**

同じショットボタンの攻撃でも、見た目や判定が変化するモノもあれば、ダメージも大きく変化するモノもある。また、なんらかの特殊効果がある攻撃もあるぞ。

バーチャロンのショットボタンは2つ。2つといっても、同時押しがあるので、実際は3つだ。ターボボタンも、同時押しを入れれば3つになる。

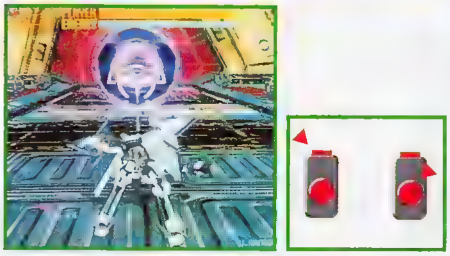
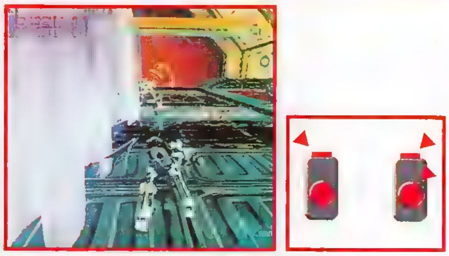
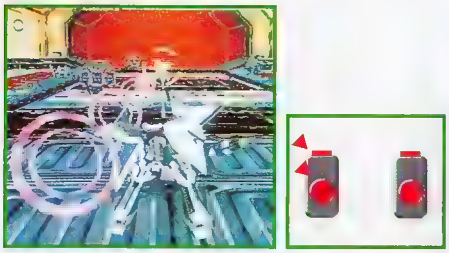
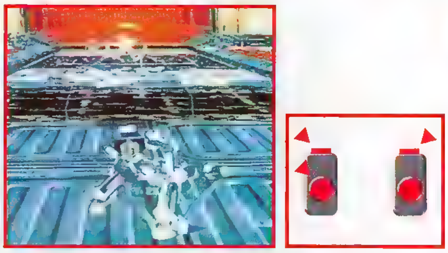
だからといって、ターボショットは全9種類となるわけではなく、右ショットボタン+左ターボと、右ショット+両ターボはまったく同じ性能になる。左ショット、センターウエポンも同様だ。ただし、スペシネフのセンターウエポン+両ターボだけは別となる。



ショットボタンと
ターボボタンは同時に押す！

とにかく正確な同時押しが重要だ!!

立ちターボショットの全組み合わせ EX.SPECINEFF

	レフトウェポン	センターウェポン	ライトウェポン
ターボボタン・右			
ターボボタン・両押し	NOTHING	 スペシネフのみ両ターボボタン+センターウェポンで固有のターボショットが出せる。	NOTHING
ターボボタン・左			

接近戦に触れてみよう

担当：がっちん

近接での行動

前作の基本も振り返りつつ新しい部分を見ていこう

ここでは、近接攻撃について解説していこう。主な内容は追い打ちとクイックステップの2つ。完全な新システムというわけではないのだが確認しておいてくれ。

また、その内容に入る前に近接攻撃を簡単に説明していこう。

近接攻撃とは？

そんなもんわかっとるわいと言われそうだが、まあまあということで付き合ってくれ。ちなみに、上級者は読み飛ばしても問題ないよ。

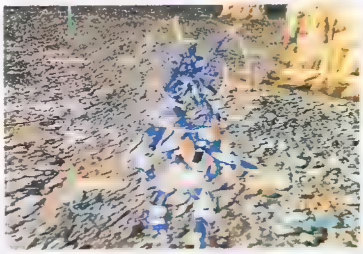
で、近接攻撃のことだが、



俗に言う斬り攻撃。近接状態の基礎中の基礎。

まず知ってほしいのは、相手機体との距離が近いときにできる攻撃と思ってくれ。その距離については、機体によって変わるので細かいことは省かせてもらう。また、斬りや殴りとその形状もさまざまである。

そして、この近接攻撃が今できるのかどうかを判断するには画面の武器ゲージをみるといい。ここが黄色であればその武器を使おうとすると自動的に近接攻撃になる。



ゲージが黄色になっていれば近接攻撃OKのサイン。

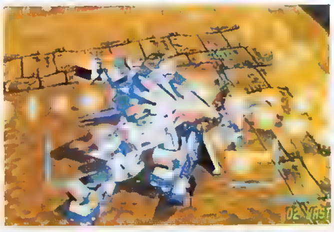
なお、近接攻撃は基本的にガードすることが可能であるが細かいことは次の機会に詳しくやっていこう。近接攻撃のキャンセルも中級者以上には説明の必要がないし、初心者にはまだほかに覚えることがたくさんあるしね。

あと、近接攻撃の攻防は、非常にスピーディーで緊張感がある。それゆえに、近接攻撃を多用するマニアもいるくらいだ。避けては通れないぞ。

ダウン攻撃を使ってみる

今回はダウンしている機体にさらなるダメージを与える、ダウン攻撃が追加されている。

なお、ここで言うダウン攻撃とは、ダウンしている機体に武器から発射される弾丸などでダメージを与えるものとはちょっと違う。



機体がダウン状態ならダウン攻撃が有効。

さて、肝心のダウン攻撃のやり方は、各機体で異なるのだがショットボタンを押すだけで行うことができる。ただし、成功させるには条件があるので適当に入力するだけではいけない。

まず、完全にダウンしている状態をしっかりと確認しなければならないということ。つまり、ダウンしているように見えてもシステム上ではそのように判断してくれなければダウン攻撃は成立しない。

では、どこでプレイヤーは判断すればいいのだろうか。ここで先ほど近接攻撃のときに役立った武器ゲージに再び



ダウン攻撃はゲージが緑色になっていれば可能。

着目するといい。

そう、ダウン攻撃が可能なときはゲージが緑色に変わるのである。よく注意して見ておくといい。あとは距離だね。

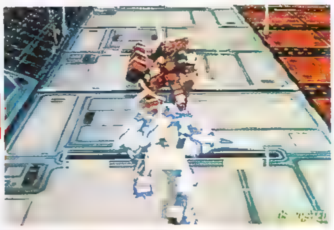
それほど数多くのチャンスがあるかどうかは断言できないが、可能ならば狙ってもいいだろう。

クイックステップを使ってみる

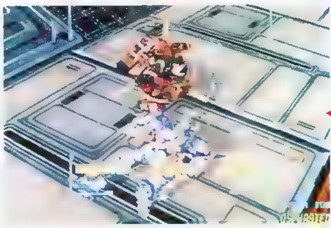
さて、お次はクイックステップについて見ていこう。バーチャロンでは馴染みのない言葉かもしれないが、前作から深くプレイしているのなら知っているはずである。要するに「回り込み」のことである。

だが、今回のオラタンでは操作方法がかなり違うので覚えておこう。ひとことで言うと、近接のダブルロックオン状態でレバー横方向とターボボタンを押せばOK。

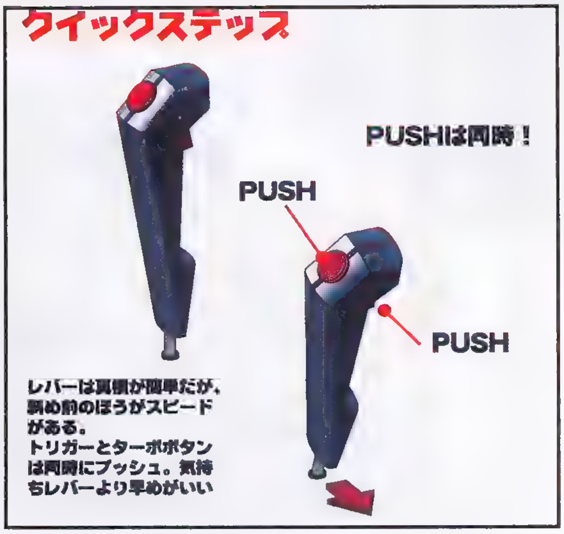
だが、これでは成功しにくいので細かいコツを書いておく。まず、近接のダブルロックオン状態で行う、レバー横とターボボタンだが、気持ちターボボタンを押してからレバーを倒したほうがいい。同時に行うとただのダッシュに非常に化けやすい。このあたりは何度も練習してタイミングを手に覚えさせたい。ちなみに、レバーは1本でも2本でも構わない。



お互いに正面を向き合った状態から…、



機体のサイドに回り込むクイックステップ。



また、ターボボタンと同時に攻撃ボタンも押せばそのまま近接攻撃も可能。前作とまったく同じ感覚ではないのでこのへんも余裕があれば試してみてくれ。

ほかに、レバーを横にするだけで相手の方向を常に向きつつ移動するが、これはクイックステップではないことに注意だ。クイックステップはダッシュ音が聞こえるぞ。



近接状態で大きなウエイトを占めそうなクイックステップ。



ブラックピーターパン

J-B（ジェイビー） 5th（フィフス）

ロシアのESP者養成組織で育てられたESP兵器。ロシア政府に「夜叉を壊滅せよ」という命令を受け、日本に密入国した。

コードネームは『ブラックピーターパン』。適任者として組織につれられたときから幼い頃の記憶を消され、冷血な殺人兵器としての洗脳を受けた。しかし、おぼろげに浮かぶ消されたはずの記憶によって苦悩する。

反抗的でマイペースな性格。自分の考えを人に悟られることを嫌うひねくれ者。現在14歳。

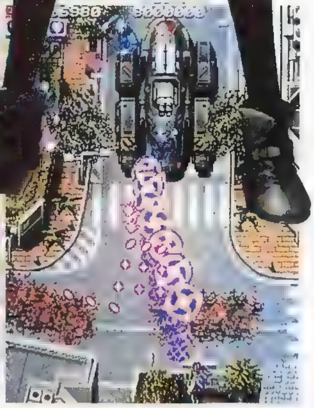






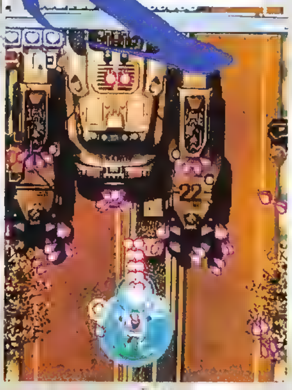
西暦2018年 東京 選ばれし 3人のESP者（エスプしゃ） ここに覚醒す…

ESP RA.DE.
エスプレイド



前号で紹介以来、何かと反響の大きいアトラス／ケイブの最新作『ESPRADE～エスプレイド～』。発売も目前に迫り、今回は、待望のゲームシステム、STORY紹介主人公3人のプロフィールなど、多角的にこのゲームを解説していきたい。

担当：KMT



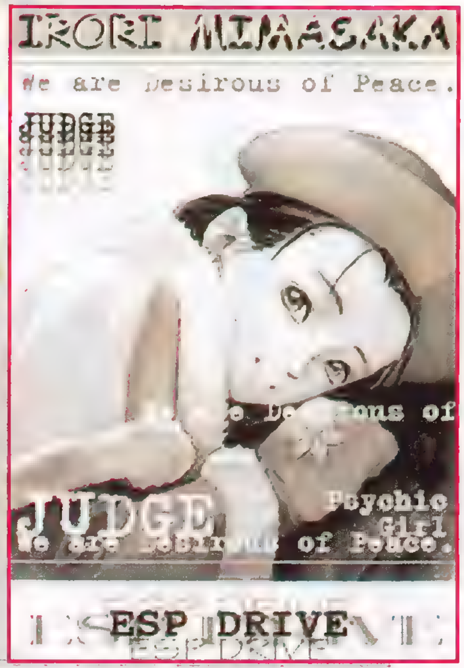
二重人格美少女

美作（みまさか） いろり

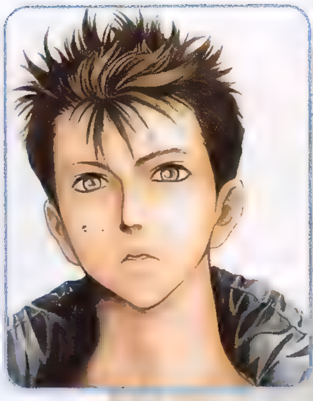


出産時の難産で、生命の危険を感じそこで覚醒。母体を破壊して生まれた。その後JUDGE（ジャッジ）の元で保護され、父親とは別居中。

JUDGEの手によって特別な扱いで育てられたせいか、まわりの人間に迷惑をかけまいと元気に明るくふるまう自分と、成長するにつれ強大になっていく力の恐怖に悩まされる自分とが複雑に絡み合い、感情が高ぶったときに、理性が抑えられなくなった。もう1人の自分が現れる二重人格者になってしまった。見た目のわりに大人的考え方をしている。マセてるともいう。積極的かつ行動的でおてんばな、現在11歳である。京都出身。JUDGEのESP戦闘員として首都圏へと乗り込む。







己の運命への覚醒

相模祐介（さがみ ゆうすけ）

鳳凰高校に通う17歳で、学校ではバレー部に所属している。7歳の時ESP者として覚醒し、その後間もなく両親を亡くすが、死因は未だ不明。今は叔父夫婦に引き取られ鳳凰区に住むことになる。
「超能力を絶対に使ってはいけない」と叔父から強く言われていて、自分でもこんな力に頼った生き方はしたくないと思っているため、10年間超能力を使わずに夜叉のESP者探索レーダーにかかることなく生活していた。
わりと冷めた性格で目立つことを嫌う。正義感は強いが、それをはっきり示すことに照れを感じ、なかなか実行に移れない自分に不満を持っている。





ESPRADE STORY

西暦2018年東京。この時代は、著しい湾岸都市計画によって海を埋め立てられ、東京湾に新しくウォーターフロントを造り出し、「鳳凰区」「台場区」「湾上区」とよび、人の生活の場を拡げていた。そして時代の裏側では**「ESP者（エスプしゃ）」**と呼ばれる超能力者による犯罪が多発し、それに対抗する手段も乏しく、人々は「ESP犯罪」という見えない恐怖に怯えていた。
そんな中、「夜叉」というESP者たちを束ねる犯罪組織が動きだし、経済はおろか政界にまで深く潜り込み、その力は今や世界を動かせるほどにまで発展していた。そして夜叉は、対抗組織の成長防止、かつ自規模拡大のために、都内に大捜査網を敷き、ESP者がPK使用時に出すという「DRIVE波」を探知するレーダーで、次々と組織のしもべを増やしていったのだった。
惨憺たる東京のありさまを見かねた阪神国際警察は、少数ではあるが、署内に対ESP犯罪機関**「JUDGE（ジャッジ）」**を設立しその対応に乗り出した。一方「夜叉」は自衛隊を支配下に置き「湾岸自衛隊」と称して自ら支配する首都圏を守らせた。帝都はもはや城塞と化していたが、実際そこで生活する人々にとってはなんのことはなく、何も知らされずに普通に生活しているのだった。
そんな東京の鳳凰高校に通う主人公**「相模祐介」**は、幼い頃からESP者として覚醒していたものの、生まれ持った能力による苦い経験で、いっさい能力は使うまいと心に決めていたため、偶然にも夜叉の捜査網にも触れず普通の生活を続けていた。
そんなある日、クラスメイトの1人がいきなりESP者として覚醒してしまった。何も知らずにPKを使い続ける覚醒者**「近江覚（おうみさとる）」**。その元にDRIVE波を探知した「夜叉」のスカウトマンが現れ、覚を連れ去ってしまう。幼い頃の苦い経験からか、それとも初めて出会った自分と同じ能力を持つ仲間の危機からか、祐介は10年以上封印していた能力を解き放ち夜叉に対して戦いを挑んだ。
予想だにしてなかった自分の能力の凄まじさと、「夜叉」と「JUDGE」の激しい戦いを目のあたりにし、祐介は重大かつ深刻な状況を思い知らされることになる…。









そして敵「夜叉」の正体とは…？



次ページ、システム解説＆ステージ紹介

ゲームシステムについて

Bボタンのパワーショット、そしてCボタンのガードバリアをうまく使いこなせるかが、攻略のカギとなるぞ。

さて、前のページで『エスプレイド』の世界観およびストーリーはわかってもらえたと思うので、ここではゲームシステムについて説明しておこう。

エスプレイドは、画面写真のほうを見てもらえればわかるように、縦画面縦スクロールシューティング、いわゆる「縦シュー」というやつだ。プレイヤーは、攻撃方法が異なる3タイプの自機（相模祐介、J−B5th、美作いろり）のうちから1キャラを選んでプレイする。自機の操作は、8方向レバー＋3ボタンで行い、Aボタンがメインショット、Bボタンがパワーショット、Cボタンがガードバリアとなっている。Bボタンのパワーショットとcボタンのガードバリアは、このゲーム独自のシステムではあるが、基本的にはショット＋ボンバーの流れを汲むオーソドックスなシューティングなので、誰にでも気軽に楽しむことができる作りになっているぞ。

「エスプレイド」操作について

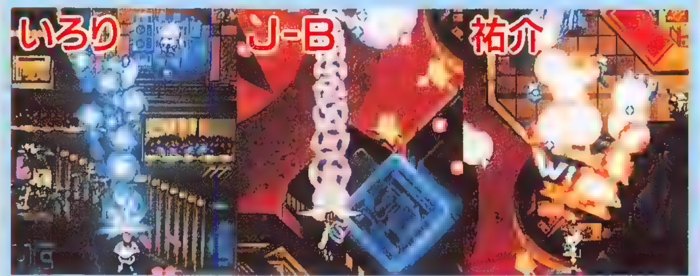


堅い敵にはコレを使え！
パワーショット（Bボタン）


ボタンを押しっぱなしにすれば、こんな弾幕も楽勝で避けられる!?

Bボタンで発射するパワーショットは、敵に着弾すると爆風を発生させる（もちろん攻撃判定あり）非常に強力なショット。ただし、画面内に発射できる弾数が決まっているので（初期段階で7発、パワーアップすることで最高15発まで発射可能）、メインショットのように連射することはできない。発射可能なパワーショットの弾数は、画面下のパワーショットゲージ（短いゲージ）が表しており、ゲージが青色のときは全弾発射可能となっている。

メインショットとパワーショット、この2種類のショットをうまく使い分けることが、このゲームを攻略するうえでの重要なポイントとなるのは間違いないだろう。



祐介は強力な前方集中ショット、J-Bは画面全体を攻撃できる拡散ショット、いろりは自機の前方を広くカバーするワイドショットを発射する。

敵弾から身を守る
ガードバリア（Cボタン）


消費したゲージは、アイテムで回復することができる。

Cボタンのガードバリアは、ゲージ制の緊急回避手段。ボタンを押すとバリアを張って敵の攻撃から身を守り、ボタンを離すとそのエネルギーを敵に放出するガードバリアアタックという攻撃ができる。

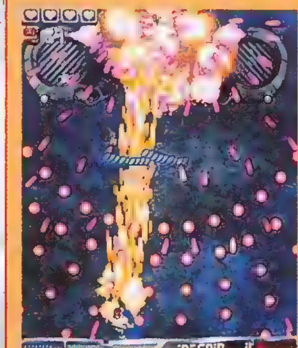
ボタンを押し続けることによって、長時間バリアを張り、より強力なガードバリアアタックを発射することも可能だが、逆にボタンを押してる間は、画面下のガードバリアゲージはどんどん減ってしまう。

ガードバリアを緊急回避のためだけに使うか、それともパワーを溜めて、強力なガードバリアアタックで危険な敵を一気に葬り去るか、このへんの使い分けが難しくもあり、面白いところでもある。

まずはバリアを張って敵弾から身を守り、


エネルギーを解放して敵を攻撃する。


とっても便利な連射システム
メインショット（Aボタン）


ハイスコアを狙う上でも、パワーショットは重要な存在となるらしい!?

Aボタンで発射するメインショットは、基本的にはセミオート連射。ボタンをパシパシと軽く叩くだけで速い連射ができるようになっているので、連射に自信のない人でも連射スピードを気にせずにプレイできる。

ボタンを押しっぱなしにした場合は、自機の移動スピードが遅くなり、フルオートでショットを連射してくれる。自機の移動スピードが遅くなるのは「敵の弾幕をかいくぐって避けるときに自ら敵弾に突っ込むことのないように」という開発者の粋なはからいだと思ってほしい。ボタンも押しっぱなしでいいので、弾避けに専念できるというわけだ。



祐介といろりは、レバーを入れた方向に傾くショット（祐介は真横まで、いろりは30度くらいまで）、J-Bは、前方集中ショットを発射する。

怒首領蜂 紅の弾幕編

21D

A・Bタイプの全一クラスのプレイをノーカット収録。この弾避けは、すでにドラマと化している！

長田仙人、遂に登場

ゲーメストビデオVOL.43
価格：5,800円
収録時間：100分
商品番号：GV-43

STAGE紹介

エスプレイドでは、使用キャラクターによってファーストステージが異なる。ここでは、それぞれのキャラのファーストステージを少しだけ紹介しておこう。

相模祐介1stステージ

放課後の鳳凰高校

運命だ！





祐介の冒頭シーンで夜叉のスカウトマンに連れ去られてしまう近江覚。祐介は、覚を救うべく夜叉に戦いを挑むことになるが、物語は意外な展開を見せることに…。

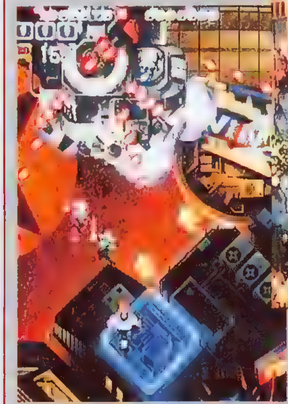
祐介のファーストステージは、祐介自身が通う鳳凰高校が舞台となる。

ステージ冒頭のデモで、夜叉のスカウトマンに連れ去られてしまう覚醒者「近江覚（おうみさとる）」。果たして祐介は彼を救い出すことができるのだろうか？

J-B 5th1stステージ

夜のショッピングモール

遂行せよ！



夜叉は湾岸自衛隊（主にメカ）とESP者（人）の複合攻撃で主人公たちを苦しめる。



突然の乱入者、J-B5thによって、ショッピングモールは戦場と化してしまう。

クリスマスで賑わう夜のショッピングモールが、J-B5thのファーストステージだ。

彼の振りかざした力が夜叉の幹部を襲ったことによって、平和なショッピングモールは戦場と化すのだった。果たして、J-B5thの運命はいかに…。

美作（みまさか）いろり1stステージ

臨海公園

守り抜け！



激しい敵の攻撃。こんな状況になったら、もうバリアを張るしかない!?



ステージ後半は、臨海公園付近の港（軍用?）に舞台を移していく。



夜叉の攻撃から民間人を救うデモで始まるいろりの1stステージは、臨海公園が舞台となっている。

臨海公園、それは海に臨む人々の憩いの場。だが、ここにも夜叉とJUDGEの戦いは飛び火していた。

JUDGEの幼きESP戦闘員、美作いろり。見た目の印象とは裏腹の、特殊な能力を携えた彼女の戦いは、このステージから始まる。



5月稼働予定！もうしばらく待て！

RADIANT SILVERGUN SYSTEM GUIDE

一筋縄ではいかないこのゲーム。7種類の攻撃、スコア稼ぎとパワーアップシステムなど、プレイ前に知っておきたい情報が盛りだくさん！

RADIANT SILVERGUN™
レイディアントシルバーガン

※画面写真は開発中のものです。

担当：RED

操作方法&武器説明



まずは、レイディアントシルバーガン最大の特徴である7種類のショットの性質及び操作方法について解説していこう。

右の操作方法のイラストを見てもらえば分かるように、このゲームは、3つのボタンがすべてショットを発射するためのボタンとなっている。

この3つのボタンの組み合わせによって7種類のショットを使い分けるシステムとなっている訳だが、各ショットの操作方法、性質はこのページ内でそれぞれ解説してあるのでチェックしておこう。

このゲームを上達するためには、7種類のショットの性質を良く理解し、ボタンの組み合わせを指に覚え込ませてしまうことが重要。状況に応じて自由自在に使い分けができるようになろう。

A+B+C BUTTON

丸い敵弾を消し去る レイディアントソード

敵弾を消し、ソードのゲージをMAXまで貯めるとA+B+CボタンでHYPER SWORDが使える。



3つのボタンをすべて押すと、敵弾を消すことのできるレイディアントソード（以下ソード）を出すことができる。

ボタン3つ押しすると、まず自機の前方にソードが発生し、自機の周囲を1回転する。そのままボタンを3つ押しっぱなしにしていれば、ソードは出っぱなしになり、レバーの入力方向と逆の方向を向くようになる。

ソードを出しっぱなしにしてレバーをぐるぐる回して振り回せば、ソードで消せる弾に対してはほぼ無敵だ。

ただし、ソードで消せるのはピンク色の丸い弾だけ。これ以外の弾は消すことはできないので注意。

ゲージを溜めてハイパーソード

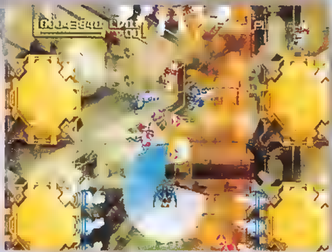
敵弾をソードで消すと、スコア表示の下にあるゲージが溜まっていき、これが満タンになると、ハイパーソードが使用可能となる。

ハイパーソードは、他のショットとは比較にならないほどの破壊力と、発動の瞬間から一定時間完全無敵という素晴らしい性能をあわせ持っている。

ハイパーソードの絶大な破壊力が有効なのはやはり対ボス戦。一定時間完全無敵という性能を生かして、ハイパーソードを発動しながらボスに突っ込んでいき、密着して大ダメージを与えるという使い方が非常に効果的だ。

ハイパーソードが消滅後は、自機の周囲に青いバリアが発生する。このバリアが消えるまでは無敵状態なので、ハイパーソード消滅後、どれくらいの間無敵なのかが分かりやすくなっている。

ソードのゲージについては、かなり重要な秘密がかくされている。次ページのソードゲージの解説にも目を通しておこう。



ソードを振り回せば、ピンク弾に対してはほぼ無敵だ。



ハイパーソード発動！完全無敵を利用してボスに体当たりだ！



ハイパーソード消滅後は、青いバリアが発生。



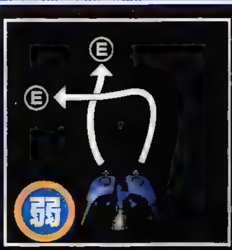
A BUTTON
前方向へのバルカンレーザー

これといって特徴はないが、ショットパワーが高く、安心して前方を攻撃できるという点において、実に使いやすく信頼できる武器である。

ステージ道中、対ボス戦を問わず、地形がなく敵機が前方からしか出現しないような場所で使っていこう。

また、チェーンボーナスを稼ぐプレイをする場合、ピンポイントで敵機を狙撃したい場面でも有効だ。

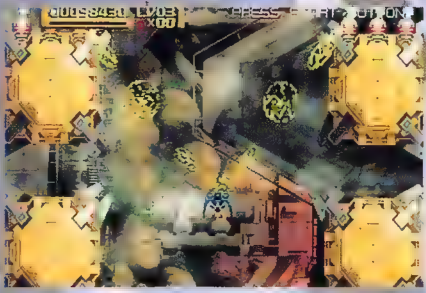




B BUTTON
高命中率のホーミング弾

ホーミング性能、連射性能ともに優れているので、使いやすい武器だが、ショットパワーが低いのが弱点。ザコ敵しか出現しないような場所では問題ないが、耐久力が高い中型機クラスの敵機が複数出現するような場面には不向きである。

ボスの攻撃が激しくて他の武器では効果的に撃ち込みに行けない、というような状況で使うと効果的。ショットパワーの低さを命中率が補ってくれる。



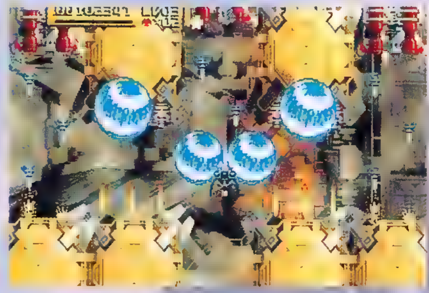


C BUTTON
斜め方向へのスプレッド弾

このショットの特徴は、ボタンを押している長さで、爆風の発生タイミングを変えられる点にある。

ボタンを押しっぱなしにした場合は、敵機や地形に着弾してから爆発するようになっている。また、発射後にすぐボタンを離すとその時点で爆発もする。これは重要な性質なので必ず覚えておこう。

一見使いにくそうだが、ショットパワーも高く、さまざまな場面に対応できるショットだ。



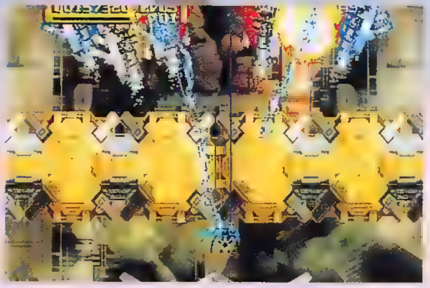


A+B BUTTON
前方向にいる敵をサーチするホーミングプラズマ

自機前方の一定角度内をサーチし、捕らえた敵機に攻撃する。

このショットの特徴は、地形越しに敵機をサーチし、攻撃できることにある。これは、他のショットにはない非常に優れた特徴となっている。

ショットパワーはそれほど高くないものの、他のショットでは攻撃できない位置から、地形に隠れた砲台などを狙撃できるので、地形が厳しい場面で計画的に使っていくと効果的だ。

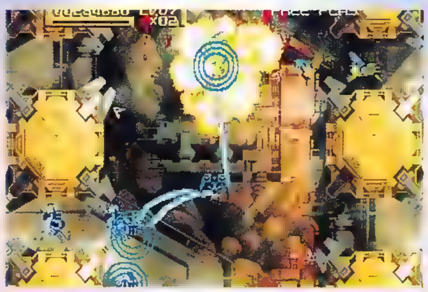




B+C BUTTON
全方向で射程距離内の敵をサーチするホーミングスプレッド弾

射程内ならば、自機の周囲360度どの位置の敵機でも照準可能。同時に複数の敵機を攻撃することも可能。

発射されるスプレッド弾は、地形を貫通することこそできないものの、ホーミング性能は高い。少し地形のカゲに隠れているぐらいなら問題なく攻撃することができる。地形の厳しい場面で計画的に使っていくと効果的だ。着弾がやや遅いことと、移動している敵にはスプレッドが効果的に当たらない点に注意。

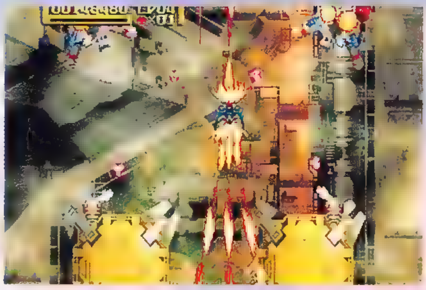




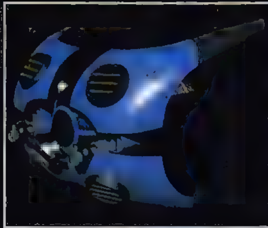
A+C BUTTON
後方向に広がるワイドショット

見ての通りの後方攻撃用のショット。後方を攻撃できるショットは他にもあるが、最もあてになるのがこのショットである。

後方から敵機が出現する場面はもちろん、自機の背後に回り込んだボスに対しても有効。このゲーム、ボスに背後を取られるという場面がかなり多いので、状況に応じてホーミング系のショットとうまく使い分けていこう。成長するとかなり広範囲になる。



HOW TO POWER UP



武器を強くするためには？

レイディアントシルバーガンには、いわゆるパワーアップアイテムの類は一切ない。では、どうやって自機をパワーアップさせるのか？

何と、このゲームは、スコアを経験値とみなして自動的に自機をパワーアップさせるシステムとなっているのである。スコア＝経験値なのだ。

スコアを稼げば稼ぐほど、自機がどんどん強くなり、進むのも楽になるってわけ。

最近のゲームにありがちな「稼ぐとランクが上がっちゃう現象」もないので、がんばってスコアを稼いでパワーアップすれば、その分だけ確実に楽になるのだ。

逆に、あまりにもスコアが低いと、弱い自機のままで辛い後半ステージに突入してボロボロ…なんてことにもなりかねない。

このゲームの「スコア稼ぎ」は、「生き残るための重要な手段」なのだ。

最重要稼ぎ チェーン・ボーナス

では、このゲームの最重要稼ぎとなる「チェーン・ボーナス」のシステムについて解説していこう。

このゲームは、ボスを除いたすべての敵に赤、青、黄、いずれかの「色の属性」がある。

これは別に難しいことではなく、単に、同じ形の敵機でも赤、青、黄の3色が存在している、というだけのこと。



このようなくすんだ色の中型機にも、ちゃんと色属性がある。

そして、チェーン・ボーナスというのは、「同じ色属性の敵」を「連続で破壊していく」と得られるボーナス得点なのだ。

このボーナスは、同じ色属性の敵を連続で3機破壊するごとに加算されていく。



同じ色属性の敵を3機連続で破壊するごとにチェーン・ボーナスが入る。

もちろん、違う色属性の敵を1機でも破壊してしまったら、そこでチェーンは切れ、ボーナス得点は初期値に戻ってしまう。狙っている色属性以外の敵は、破壊せずにすべて逃がしてしまう、というプレイになるわけだ。ちなみに、違う色属性の敵でも、ショットを「当てるだけ」ならチェーンは切れない。破壊しなければ大丈夫だ。



こんな場面でも狙った色属性の敵機以外は逃す！

チェーンボーナスは最大10万点まで上がるので、チェーンをつなげまくるか否かで、スコアにものすごい差が出てくる。

うまくチェーンをつなげていけば、すごい勢いでスコアが上がり、自機もどんどんパワーアップするし、残機もどんどん増えるしと、いいことずくめだ。

クリアするために稼ぐのだ！

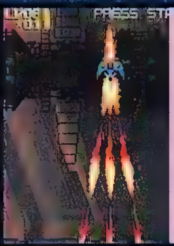
稼ぎの利点 その1 スコア（経験値）によって自機がパワーアップ！

稼ぎの利点 その2 スコアが一定点数を超えることに残機が増える（エブリでエクステンド）

稼ぎの利点 その3 パワーアップすることで堅い敵やボスも楽に倒せる

前半面でなるべく稼ぐようにすると楽に進めるぞ！

たとえば3体めのボスまで行ったとき、それぞれのパワーは…



普通にプレイした時のA+C



稼いだ時のA+C

その他の稼ぎ要素

ここでは、チェーン以外の稼ぎ要素を解説しておこう。チェーン・ボーナスがメインの稼ぎであることは間違いないが、それ以外にも結構いろいろな稼ぎ要素があるのだ。

●ボス破壊率によるボーナス

これは、ボスの本体（弱点）以外のパーツをどれだけ破壊したかに応じてボーナス得点が変わるというもの。破壊率100パーセントだと、10万点のパーフェクトボーナスがもらえる。もちろん、パーツそのものの得点もあるわけだから、意外とバカにならない稼ぎだ。

●ウェポンボーナス

これは少し変わったフィーチャーで、同じショットを連続でヒットさせ続けると1万点ずつボーナス得点が入る。

これも主に対ボス戦時における稼ぎとなるだろう。ボスによってはかなり稼げるものもあるので、覚えておこう。



同じショットを当て続けるとウエポンボーナスが入る。

●隠し得点アイテム

詳細はまだ不明だが、特定の場所を撃つと出現する。探すべし！

●かすりボーナス

一応ある…というだけ。

経験値の振り分け レベル表示との関係

敵を破壊して得られた経験値は、7種類のショットすべてに与えられるわけではなく、その敵を破壊したショットにのみ与えられるようになっている（ボスは例外。何で破壊してもA〜C均等に振り分け）。同時押し操作のショットで敵を破壊した場合は、得られた経験値を等分して、A〜Cそれぞれの要素に振り分けるようになっているようだ。

当然、各ショットは必ずしも均等にパワーアップしていくとはかぎらない。スコアの横に表示されている「トータルの武器レベル」の表示で同じ数字が表示されていたとしても、各ショットのパワーアップ具合まで同じなのかというと、必ずしもそうではないのだ。例えば、同じレベル20でも、Aのバルカンが強い場合と、微妙に弱い場合があるということ。

チェーン・ボーナスを狙うプレイをする場合にはプレイがかなり緻密なパターンになってくるので、当然、各ショットのパワーアップ具合も毎回ほとんど同じになってくる。しかし、緻密なパターンが要求されるがゆえにショットの微妙な強弱の違いが原因となってミスすることもある。ショットのパワーアップ具合については常に注意を払う必要があるだろう。

今回も含め、これまで本誌で紹介してきたバージョンでは、画面上にはトータルのレベル表示しかされていなかったが、発売バージョンではA〜Cの各要素ごとにレベル表示されるようだ。

ステージ紹介

STAGE 4 回避 EVASION

西暦2521年 7月13日 14：00

戦闘の途中、友軍の宇宙巡洋艦ペンタを発見。しかし、それは味方の生き残りではなかった。中からワイヤーに繋がれたシルバーガンが現れる…。

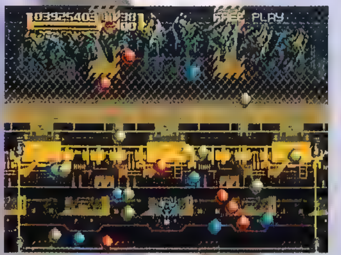


前号でも少しお伝えした通り、ステージ4はすさまじい地形&トラップ面となっている。単に地形が狭いだけでなく、トリッキーな動きをする障害物や、移動する電磁バリア発生機などが複雑に組み合わせられた構成となっている。ボスもインパクトの強いくせ者ぞろい。左の写真のムカデのようなボスは、実に不気味な足の動きを見せてくれるぞ。

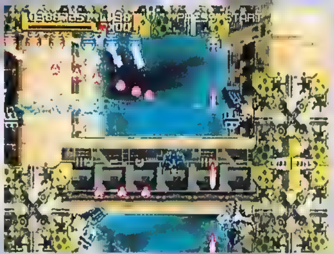
さらに衝撃的なのは、ステージストーリーにあるように、敵に乗っ取られた（と思われる）味方の巡洋艦から、ワイヤーにつながれたシルバーガンが現れ攻撃してくる場面だろう。自機と同じような装備で攻撃してくるさまは、実に不気味だ。



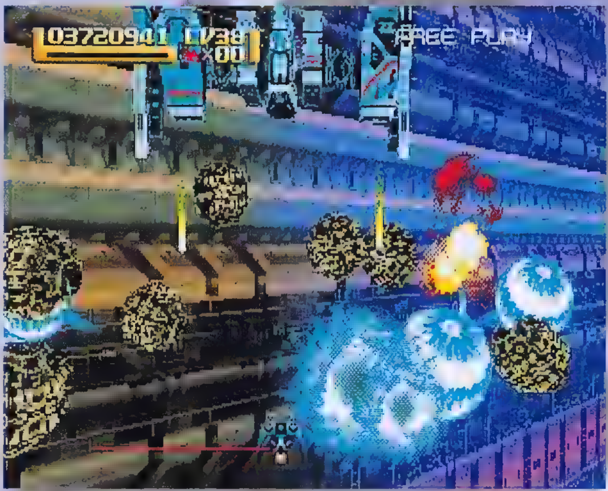
シャカシャカと気味悪く走り回るダンゴムシ型ボス*。



バリアに閉じこめられたうえ、中でハネ回るカラーボールまで…。



計算しつくされた地形とトラップの配置がプレイヤーを苦しめる。



3機合体をするボスが登場。これはその3号機。3号機といったら、やはり幅広でなけりゃね。

練習ステージ現る

発売バージョンのレイディアントシルバーガンは、ゲームスタート後、30カウントの間だけだが練習ステージが設けられている。

左下の画面写真を見てもらえば分かると思うが、画面上に各ショットのボタンの組み合わせが表示してある。ちょっと画面が見にくいが、この練習ステージでは何回ミスしても残機は減らないので、落ちついて操作の練習をしておこう。

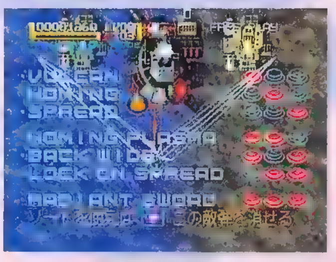
オススメなのは、この練習ステージでレイディアントソードを使う練習をすること。この練習ステージでいくらミスってもゲーム本番にはまったく影響ないので、思い切ってソードで弾を消す練習をしておこう。

ザコの撃ってくる弾を消していれば、そのうちゲージが溜まってハイパーソードが使えるようになるはず。ゲージが溜まったら、ハイパーソードを発動しながら中型機に体当たりしてみよう。本番のボス戦に備えての予行演習だ。

ちなみにこの練習ステージ、一応スコア表示がされているが、本番が始まるとリセットされてしまうので頑張って稼いでも無意味。面倒くさい人はスタートボタンで跳ばしてしまおう。



TRIAL RIDE MODE（練習ステージ）



ハイパーソードを発動させつつ体当たりする練習をしてみよう。

次号予告 生き残るための稼ぎ

5月30日・6月15日 合併号
（4月30日発売号）

いよいよ
ステージ攻略開始！
- STAGE 3 攻略 -

宇宙の運命は、君の一戦にかかっている!

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

ついに発売されたスタグラ2。今回は全キャラのコマンドリスト、初心者講座、プラズマフィールドの使い方など、盛り沢山だぞ。

闘う前に確認しよう
銀河戦乱生存術基礎知識

漢字ばっかりのタイトルだけど、要は初心者向け基礎知識編ってこと。初めての人もそうでない人も読んでみてね。

担当：モモヤン

そこの銀河を救いにいこうとしているキミ。そう、キミだよ。なに、銀河を支配しにいくだって？まあ、そんなことはどうでもいいから、ちょと話を聞いていきなさい。

これからキミは自分の使命のため、野望のため、復讐のために幾千もの修羅場をくぐり抜けることになるだろう。しかし、今のままでは宇宙の塵になりに行くようなもの。己の闘い方も分からないのに、戦場に挑むのはあまりにも無謀だ。

そこでちょっと押しつけがましいが、闘い方のコツってものを教えてあげよう。あくまでもコツだから、あとはキミのプラズマパワー次第ってわけだ。

攻撃パターンを見つけよう!

このゲームに限ったことではないが、まずは自分のキャラの強力な攻撃方法を見つけだし覚えるのが、まともに闘える条件の一つだと思う。

では強力な攻撃方法とは何か？もちろんキャラごとに違いはあるが、基本的には2つ。プラズマコンボを使った連続技か投げるかだ。

プラズマコンボとは、通常技を特定の順番で押すことによって発生する、特殊な連携攻撃のことで、全キャラが何通りか持っている。通常技なので、必殺技でキャンセルできる場合もある。プラズマストライク、プラズマフィールドなどをつなげれば、強力な連続技が完成するだろう。どのプラズマコンボが有効なのかは、各キャラのキャラ別攻略に書かれているので、そちらを参照してもらいたい。

投げが強力なキャラは、プラズマコンボよりもこちらを積極的に狙っていく。単発のダメージが大きいガモフなどは、その典型的な例だろう。

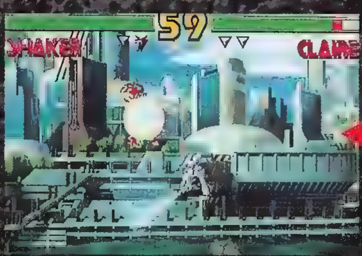
また、投げ技から連続技に繋げることができるキャラも、投げを狙っていく。意外だが、ブラットは投げからの連続技を狙うキャラだ。

狙いがハッキリしたら、次はいかにして近づくかだ。





各キャラの得意なプラズマコンボから、必殺技やプラズマストライクにつなげるのが基本だ。





なかには、浮かせるような投げ技から、連続技を狙う場合もある。投げが強力ならば、積極的に狙おう。

レインお嬢様の午後のお茶タイム ～その1～

人工太陽が眩しい、麗かな午後。第四帝国浮遊要塞内、宇宙の見える庭園では、レインお嬢様が午後の一時をくつろいでおりました…。

執事「お嬢様、おくつろぎのところ失礼ですが、まもなく地球圏内ですぞ。闘いの準備はできておりますかな」

レイン「爺、あなたは執事になって何年？パーフェクトなこの私に、抜かりがあると思って」

執事「では問いますが、お嬢様はどのように闘うおつもりですかな？」

レイン「もちろんゴージャスなギャラクティカストーム(プラズマストライク)だけで十分です。プラズマフィールドで氷漬けにしてあげるのもいいわね。ま、どちらにしても2択ね、2択。オホホホホホ…」

執事「お嬢様…そのような大技は直接当てることは不可能ですぞ。プラズマコンボや投げを駆使しないと…」

レイン「わ、わかっていますわ。プラズマコンボからつなげると言ったはずよ。耳が遠くなったんじゃなくて」

執事「はは、そのようでございますな」

ということで、プラズマコンボからつなげることを覚えたレインお嬢様でした。

まずはジャンプで近づけ

プラズマコンボを狙うにしても、投げを狙うにしても、近づかないことには始まらない。では、近づくためにはいかなる手段を選ぶのか？

相手に攻撃を与えつつ、手っ取りばやく近づける方法といえば、ジャンプ攻撃だ。世に出回っている多くの3Dポリゴンゲームでは、ジャンプで近づく、といった戦法はほとんど取られない。しかし、このゲームは見た目こそ3Dポリゴンゲームだが、基本的な部分は2D格闘と大差はない。ジャンプで近づく、という古典的な戦法が、このゲームでも通用するのだ。

ジャンプで使っていく攻撃は、キャラクターによって違ってくる。さらにジャンプ攻撃は上昇中、下降中、武器攻撃、キックによって違うので、計4種類の攻撃が存在する。

どの攻撃を選ぶかは、自分のキャラ、その時の状況によって違うのだが、基本は下降中の攻撃となるだろう。

ジャンプには、ダッシュ中のジャンプ「ダッシュジャンプ」がある。ダッシュジャンプは飛距離があるので、離れた場合に有効だ。うまく使い分けよう。

ジャンプで近づくとなると、対空技が怖くなってくる。

全キャラに通して言える対空技は、昇りジャンプ攻撃だ。ジャンプ攻撃なので引き付けて出すことはできないが、ジャンプを読んでいれば、強力な対空技となる。

これを潰すには、跳び込む側が早めに攻撃を出すしかない。だが、そうすると地上での連続技に繋ぎにくくなり…と難しい選択だ。



ジャンプ攻撃は、基本的には4種類。上昇中の攻撃は、主に対空技として使い、下降中の攻撃は、攻めるときに使う。もちろん例外で、昇り攻撃を攻めに使うキャラもいるけどね。



Aボタン攻撃は縦に振るので、軸移動で避けやすいが…



B攻撃は横に強いので、まず避けられないと思っていいだろう。

Mボタンを使ってみよう

最初のうち忘れがちなのが、Mボタンの存在だろう。3DならではのMボタンを押すと、横移動（軸移動）ができる。Mボタンだけならば画面奥方向へ回り込むように移動し、レバー下＋Mボタンで画面手前方向へ回り込むように移動する。この動作によって相手の攻撃をかわすことができるのだが、無闇に使っては自滅するだけだ。

軸移動が有効なのは、縦方向に強い攻撃に対してで、横方向に強い攻撃に対して使ってしまうと、その攻撃に当たる確率はかなり高い。A攻撃（縦斬り）を多用する相手には積極的に狙い、B攻撃（横斬り）を多用する相手には使用を控えよう。

一直線に飛んでくる飛び道具に対して、軸移動は有効そうだが、実は危険である。離れていれば避けることも可能だが、中距離では移動する前に当たってしまうだろう。飛び道具に対しては無理せず、ガードに徹しよう。

軸移動は出てしまえば隙が少ないので、すぐに攻撃に移ることが可能だぞ。攻撃を避けたら、すかさず反撃しよう。

鉄壁の防御？ プラズマリベンジを使ってみよう

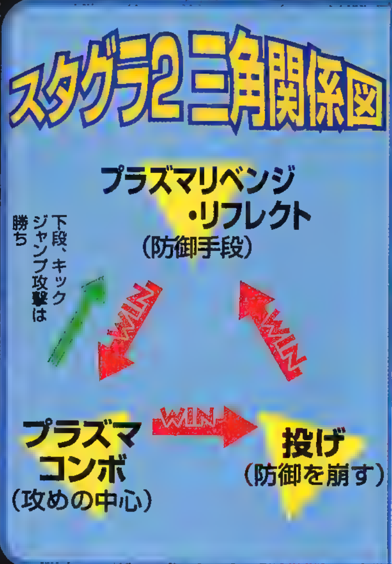
では最後に、防御手段の一つである、プラズマリベンジ、プラズマリフレクトの使い方を覚えよう。

プラズマリベンジ（M＋A）を使うと、小さなシールドが張られる。そこへ相手の攻撃がヒットすると、自動で反撃（確定）するのだ。リフレクト（M＋B）は反撃せずに、相手に隙を作るようになっている。その隙に、大技を入れることも可能だ。

鉄壁の防御力を持つリベンジだが、返せない攻撃もいくつかある。ジャンプ攻撃、下段攻撃、キック攻撃、飛び道具系攻撃だ。これらの攻撃に対しては、まったく無防備なのだ。また、外すと大きな隙が生まれるので、ピンチに陥る場合もある。

狙いどころとしては、ストライク技、プラズマコンボをガードしている最中だ。これらの技はガードしていれば必ず隙間ができるので、そこでリベンジを出してみよう。簡単に取れるぞ。

ここまでを見てみると、奇妙な三角関係が見えてくる。打撃に対してのリベンジ、リベンジに対しての投げ、投げに対しての打撃となる。もちろんこれだけではないが、この三角関係を頭において、接近戦を考えてみよう。



レインお嬢様の午後のお茶タイム ～その2～

執事「お嬢様、プラズマストライクをボからプラズマストライクを当てるには…」

レイン「近づけ、って言うんでしょ。分かっているわよ。私の場合は、ジャンプキックを使うわね。出ている時間も長いし、下方向に強いし」

執事「おお、どうなされましたお嬢様！なんとも明確な答え！爺はうれしゅうございますぞ…」

レイン「爺、どうやら私を見失っていたようね」

執事「お嬢様、それを言うなら『みくびっていた』でございます」

レイン「あ、あら、そういったはずよ。まあ私には、長い鎌があるから、無理に近づく必要もありませんけどね」

執事「左様でございますな。長いリーチで相手を寄せ付けないのも、立派な戦術の一つですな」

レイン「だれも近づけなくてよ。オホホホホホホ…」



すると、途中で受けとめることができる場合が多いのだ。



連続攻撃系ストライクをガードしたら、A＋Mを連打しよう。

レインお嬢様の午後のお茶タイム ～その3～

執事「お嬢様、あれがビルシュタイン様が手に入れようとした地球ですぞ」

レイン「地球には、お父様を倒した、強力なプラズマパワーを持つ男がいるようね…楽しみだわ」

執事「闘いのご準備は整っておりますかな」

レイン「完璧ですわ。神崎ハヤト…待っていなさい…」

自分の領域で戦わせる楽しさ

プラズマフィールドの性質と狙い方

1ゲージ消費するだけのダメージはあるのかって?メリットはそこだけではない。

担当:プラズマひろっ君

プラズマフィールドとは、自分が有する戦法の世界へ、一定時間相手を強制的に引きずり込んでしまう攻撃システムのこと。得意の領域で自分だけが有利に動けるわけだから爽快感は大きいぞ。

初段を当てると発動する

プラズマフィールドは、プラズマパワーゲージがレベル1以上溜まっている状態で使うことができる。コマンドはB+Kの同時押しで、状況も地上だけでなく、しゃがみからもジャンプ中からも出すことができる。

プラズマフィールドを入力すると、自分を中心に球体を広げるようにフィールドが展開。この球体部分が攻撃判定を持っているのでこれを当てることにより、自分の領域であるプラズマフィールド技へと続いていくことができるのだ。つまりプラズマフィールドは、球体部分が持つ攻撃判定である初段を当てないと発動することができない、と解釈すればいいだろう。

プラズマフィールド初段の当たり判定は大きく、広がっていく部分の地上にも空中にも攻撃判定が存在する。また、軸をずらした位置にも攻撃力を持っているので、円ではなく球という表現がしっくりくるはずだ。



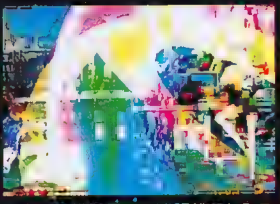
ゲージがなくなるまでが領域確保の時間。思う存分好き放題だ。

プラズマフィールド初段を当てると、各キャラクターに用意されたプラズマフィールドが発動。画面下に表示されているプラズマパワーゲージがマックスから減り始め、これがなくなるまでプラズマフィールド内で攻撃することができるというわけだ。

プラズマフィールドの世界



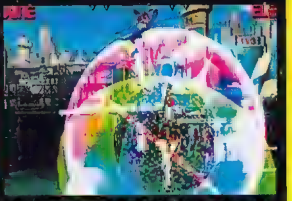
ジャンプからも下に攻撃力を持っているため使うことができる。



地上なら横に長く、遠距離でも入るほど。



球状なので移動されても攻撃判定があるのです。



対空に使うなら早めに出しておくといいかも。

プラズマフィールドのリスク

プラズマフィールドをガードされたときの硬直については、地上で出した場合は近距離でガードされたときに出の早い攻撃や投げが確定。中距離以上ならほぼ反撃はないと思っていい。ジャンプからの場合は着地までに反撃は確定。また、着地後も隙は存在するので地上でも反撃は受けてしまう。

リスクとしては、地上でのプラズマフィールドは多少分が悪くなる程度、ジャンプ中はほぼ反撃を受けるといった感じである。

ガードされた後の状況はこんなものとして、攻撃力発生時はどうなっているのか?プラズマフィールドを入力した部分には、無敵時間などのメリットはない。だから、攻撃力が発生するまでは攻撃で潰されることもある。また、プラズマフィールドの攻撃力同士がかち合った場合は、相殺される。

以上のことを覚えたところで実際に狙える局面を考えていこう。



お互いが出し合うと両者引き分け。相殺されて終わりになる。



ジャンプからのフィールドをガードされるとヤバめです。

プラズマフィールドの狙い方

プラズマフィールドは専用のシステムのため、必殺技やプラズマストライクのように通常技やプラズマコンボをキャンセルして使っていくことはできない。そこで、相手に当てるためにはちょっとした工夫が必要だ。ここでは、領域世界を楽しんでもらうためにプラズマフィールドの狙い方を解説していこう。

プラズマフィールドは前述したとおり、球状に攻撃力を持っている。これを利用すると相手のジャンプに合わせて、

●対空として用いる

使用法がある。自分より上方に攻撃力を持っているのでこんな使い方もあるわけだ。

逆に、

●ジャンプから用いる

こともできるので相手に跳び込んでいき、手を出したくなる場面を作ってプラズマフィールドで返り討ちという使い方もできる。

●中・遠距離から出す

攻撃範囲は割と広いのでこんな使い方も可能。手を出しそうなというよりは、むしろ動きそうなときにひっかけるといったニュアンスになる。

戦略としての狙い方はこんなところ。キャンセルがかからないプラズマフィールドといっても、確定状況がないというわけではない。

●プラズマリベンジからつなげる



プラズマフィールドを連続技として使うこともできる。



守りの読みに勝ち、リベンジで跳ね返せば、

プラズマリベンジ(M+B)で攻撃を跳ね返した後の硬直には、ジューン&エルを除くキャラのプラズマフィールドが確定する。また、ジューン&エルには、

●振り向かせ攻撃からつなげる

ことができる(●+B)。振り向かせ攻撃はこのほか、ガモフ&ガンテツ、ビルシュタイン&G・ビルシュタインが持っているのでこの6キャラだけの特権といえよう。



振り向かせ攻撃があるなら、ここからもつながる。

そのほか、キャラによっては投げから連続技になったり、攻撃で浮かせて入るものもある。いろいろ試して見るとおもしろいだろう。

プラズマフィールドがヒットしたら

プラズマフィールド初段を当てることができたらダメージを与えていくチャンス。キャラクターごとにプラズマフィールド専用技は性質からなにからまったく異なっている。次のページに紹介してあるのでこれを参考にしてほしい。

最後に1つ。プラズマフィールド初段をヒットして自分の世界が始まったら、その世界が終わるまでの時間(ゲージがなくなるまで)は相手のプラズマフィールドを張ることはできない。無理矢理世界を変えられる心配はないということだ。

☆これでバッチリ!☆

キャラクター別プラズマフィールド性能一覧

ハヤト&B・ハヤト

ハヤトのプラズマフィールドは、剣が巨大化して斬りまくる攻撃。相手がダウン状態でもヒットするので、プラズマフィールドがヒットして相手がダウンしたら、近寄って斬りまくろう。



巨大化した剣で斬りまくれ!

サターン&プリンス

ドールボムは小型のサターン人形。いずれかの攻撃ボタンで発射、相手に触れると爆発する。Aなどでこまめに拾っていこう。サターンならラストのバウンドに補正なしのダンスウィズミーが入るぞ。



切れた後に何を入れるかがポイントになる。

ゼルキン&イーグル

トランスフォーメーションは、レバー操作で飛行モードを操縦、相手の吹っ飛ぶ方向に合わせて飛行するのだ。ただプラズマフィールドをヒットさせただけだと相手はガードスタートになってしまう。



相手方向にレバーを入れるだけ。

レイン

プラズマフィールド、フリーズブレイドの発動中に攻撃(なんでもよい)をヒットさせると、相手は氷漬けになり行動不能となる。そこに、追い打ちでドンドンと攻撃を当てることができるのだ。



氷漬けの相手には、スピニングサイズが一番有効だぞ。

ベクター&オメガ

ベクターとオメガのプラズマフィールド「オートファイア」は、ボタンを押すだけで自動的に極太のレーザーを発射するスグレモノ。その威力も半端ではなく、相手の体力ゲージの半分を持っていくぞ。



レーザーを撃つ方向も、レバーで上下にコントロール可能。

コア&ルカ

でかい!巨大化してから繰り出す攻撃はダイナミックそのもので、技自体も巨大化専用のものへと変わる。しかも、攻撃をくらってもへっちゃらだ。Kで踏みつけ、⬇⬋⬅+Aで爆風を出すことができる。



ほ～、でかいですな。

ジューン&エル

ジューン&エルのプラズマフィールドはボタン連打でリングを連射するもの。⬅+Bから連続技になるぞ。

フィールドが発動したらB連打でOK。そのまま連続技になってくれるのだ。



浮いたらジャンプで追いかければ、むらなく当たる。

ガモフ&ザンテツ

PF中はすべての地上技が投げになる。相手の攻撃をくらってもダウンしないスーパーアーマー状態なので、斬られても強引につかむことが可能。タイミング良くボタンを押し、ホームランを狙え!



斬られても問答無用で投げ!これがスーパーアーマーの強みだ。

ブラッド&シェイカー

「タイムストップ」は、その名の通り相手を固めてしまう。タイマーが切れるまでは投げ、プラズマストライク以外は、好き放題攻撃できる。一番減る連続技は何か、みんなで考えてみよう!!



HITした瞬間にボォズが決まる。中にはかなり笑えるものも。

白虎

白虎のプラズマフィールド中の特性は「スピードアップ」だ。プラズマフィールドがヒットして浮いている相手に打撃をバシバシ当てていこう。

技を出さないと透明なので、投げを狙ってみてもいいかも。



ひたすら打撃を当てていこう。こりゃもうキモチいいぞ!!

ゲレルト&クレア

Aボタンを押すだけで、サウザンドバーストの連打部分に似た攻撃を出すことができるようになる。発動時の攻撃からつながり、プラズマコンボの1・5倍程度のダメージを与えることができるぞ。



発動したらAボタン連打だ。

ヒルシュタイン&G・ヒルシュタイン

プラズマストライク使い放題のインフィニティパワー。

ここはダウン中にも当たるギガンティックエクスプロージョン×3が実に強力。G・ヒルシュタインは1発目をテッドリーブレイクにしよう。



⬅+Bから連続技にもなる。切り札だ。

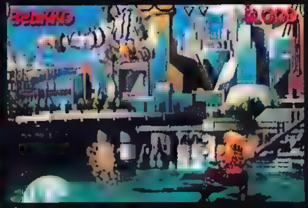


疾風の動きで攻めたてる
白虎

担当：MVP

白虎はリーチもありAの出の早さが優れており、これをメインにちくちくと攻めたてて、相手に近づいてKスタートのプラズマコンボを狙ったり、投げを狙ったりしていくキャラである。

これ以外だと、2段ジャンプや空中ダッシュを使った空中からの攻めと、白虎崩（軸をずらしてから攻撃する技）とMで軸をずらしつつ、攻撃するのがメイン。つまり上下左右のどこからでも多彩な攻めを展開できるのだ。



空中戦もイケてる。それが白虎だ。上下左右から攻めたてろ!!

Kが重要プラズマコンボ

白虎のプラズマコンボで核をなすのが、□□BKという流れ。□□の部分には、AAやBAやKKが当てはまり1・2段目が連続、3・4段目が連続という形になっている。

つまり連続・連続という流れになっているのだ。

このメインのプラズマコンボの中で、多用するのがKKBKである。



KKがヒットしていたら朧旋で大ダメージを狙える。



全部下段。しかも連続。そしてキャンセル可能。こりゃ強いぜ。

血爪陣	↓↙←+A
疾風斬	↓↘→+B
白虎崩	↓↙←+M後AorBorK
白虎崩・卍	↓↘→+M後AorBorK
迅雷襲	ジャンプ上昇中↓+K
プラズマストライク	
朧旋	↓↘→+AB
血華爪陣	↓↙←+AB

おすすめ！プラズマコンボルート

K→K→B→K

↓K→↓K→↓K

※ □…上段、⌂…中段、▽…下段

Kはプラズマリベンジやプラズマリフレクトといった当て身で返されることがないし、KKが当たっていたらそのままキャンセルして朧旋（↓↘→+AB）につないでいける。

別のプラズマコンボでは↓K↓K↓Kがおすすめ。下段3発すべて連続になるので、これも2段目にキャンセルをかけて朧旋につなごう。

白虎崩について

必殺技の白虎崩は2種類あり、軸をずらして攻撃する卍タイプとバック転から攻撃するノーマルタイプがある。

そしてそこからの派生がA、B、Kの3種類あり、Aが中段で浮かせ技、Bが下段、Kが投げになっている。

主に使うのはAで、ガードされてもほぼ反撃は受けない上、浮かせればそこに血華爪陣（↓↙←+AB）で大ダメージを狙えるからだ。

Bは下段だが、ガードされると目も当てられないので、基本的には使わない。たまに使っていくだけでいいだろう。

Kはレバーによって距離調節か可能。やや見切られやすいが、投げ間合いはそこそこあるので、たまに狙ってみると面白い。

長い鎌でチクチクと…

レーザーエッジの巨大な鎌を振り回す、帝国のお嬢様レイン。彼女の得意な闘い方は、リーチのある鎌を最大限に生かした、中距離戦だ。

リーチのある技を中心としたプラズマコンボで相手を寄せつけず、中段、下段をチクチクと攻めていく。中距離で使っていくオススメプラズマコンボは…

●B・B・B・B

このコンボは2段目が下段になっているので、かなりヒットさせやすい。1段目がヒットしていれば連続技となるが、ガードされた場合には例え2段目がヒットしても、それ以降には繋がらないようになっている。また、プラズマリベンジなどで返されやすいのも弱点だ。

●B・A・K

2段目のAが下段、3段目のKが中段になっているコンボ。2段目、3段目は連続ではないが、下段・中段と振ることができるので、かなりヒットさせやすいぞ。また、このコンボの場合だけKにキャンセルができるので、チャージサイズαに繋げて、さらにギャラクティカストームまで



B・A・Kからチャージサイズαが連続になるぞ。

連続技にすることも可能だぞ。

中距離戦は、この2つのプラズマコンボで闘っていくのが基本となる。

接近戦が重要なダメージ源

リーチを生かした中距離戦が得意、などと書いておいて実は、接近戦も得意だったりするのだ。接近戦も、やはりプラズマコンボが鍵を握っている。

●↓K・K

下段スタートの、浮かせコンボ。キック技なので、プラズマリベンジの心配もない。浮かせた後は、タイミングを計ってギャラクティカストームかプラズマフィールドで大ダメージを与えよう。

このコンボは接近戦以外では使えないので、跳び込みから連続技で使っていくのがいいだろう。跳び込みに最適なのは、やはりキック攻撃。下方向に強く、攻撃を出したままなので強力だぞ。

必要なのは2つだけ

必殺技はいくつもあるが、使える技が少ないのがレインの特徴。オススメプラズマコンボでも書いたように、B・A・Kキャンセルチャージサイズα・ギャラクティカストームや、↓K・K・ギャラクティカストーム程度しか使う必要はない。プラズマフィールド中は、スピニングサイズが使えるぞ。それ以外の必殺技は無理に使う必要はないぞ。



で、浮いたところにギャラクティカストームが連続に。

おすすめ！プラズマコンボルート

B→B→B→B

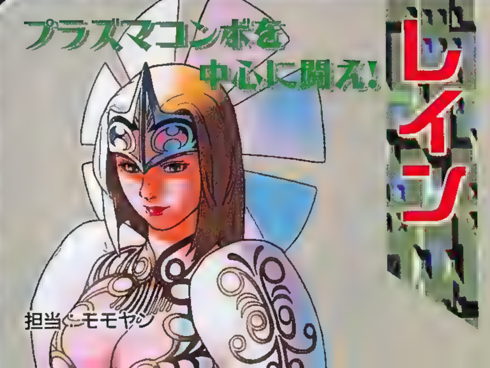
B→A→K

↓K→K

注：中段…立ち状態、下段…しゃがみ状態でそれぞれガードする技。

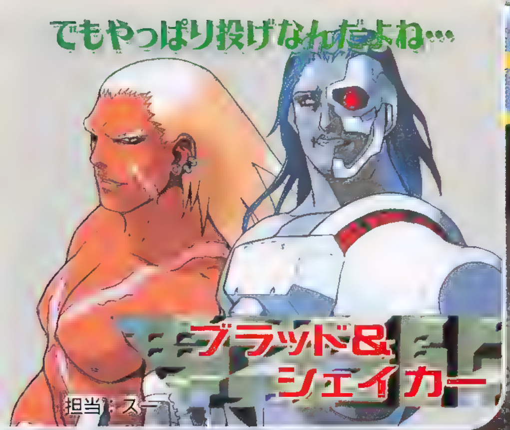
スピニングサイズ	↓↙←+A
バーチカルソード	↓↘→+AorBorK
チャージサイズα	A溜め後はなす
チャージサイズβ	B溜め後はなす
プラズマストライク	
デストロイスピア	↓↘→+AB
ギャラクティカストーム	↓↙←+AB

プラズマコンボを中心に闘え！
レイン



担当：モモヤン





担当：スー

プラズマコンボは!?

ブラッド&シェイカーのプラズマコンボで、強力なものは少ない。しかもそのほとんとが2段目と3段目の間にスキがあるので注意。

その中でも、中段判定の攻撃があるのは2つしかない。そこで下段攻撃との二択を迫れる、A・A・AとA・A・Bをメインで使っていく。しかし、A・A・Aは2段目と3段目の間にスキがあり、プラズマリフレクトで返されやすい。しかし、ほかのプラズマコンボは、しゃがみガードですべてガードされてしまうので、押していくにはキツイかも…。

ちなみにもう一つの中段判定を含むプラズマコンボは、K・K・Kの三段目。これも2段目と3段目の間にスキがあるので、使うのはどうか…。

必殺技

一番お世話になるであろうダークサプライズは、スピード、リーチ、スキの小ささ共に問題なく、Aボタンを追加入力することで3段目まで出すことができる。

テレポーテーションは、戦法に幅を持たせてくれる。↓→、→↓のほかにも、↓↙←、←↓↙でもテレポーテーションが可能で、この場合は上空に出現し、垂直落下してくる。

このテレポーテーションは、フェイクブレードと組み合わせることにより、一層効果を高めるだろう。

ダークサプライズはプラズマコンボのA・A・A、A・A・B、B・A・Bなどにキャンセルをかけ、連続技をキメていこう。

各種ストライク

まずはブラッドから。ライジングトルネードはリーチが短いために、プラズマコンボキャンセルからでは、とどかない場合が多い。そのモーションを生かして、対空に使うとイイ感じだ。

ブラッディブレードは、プラズマコンボ2段目キャンセル以外はつなぎにくいため、横移動直後に使うといい。

シェイカーのマーダラスバルカンは、発動直後に射出される、地上を這うマーカーのようなモノに相手が当たらないとダメ。といっても使い勝手はよく、プラズマコンボ2段目キャンセルはもちろん、立ち投げの直後や、ダッシュ↘K・Kから安定して入るのが大きい。

共通必殺技	ダークサプライズ	↓↘→+A連打
	フェイクブレード	↓↙←+A
	イービルストーム	↓↘→+K
	フェイタルエッジ	→↓↘+A
	テレポート	↓↘→or↓↙←or→↓↘or←↓↙+M
プラズマストライク		
①	ライジングトルネード	↓↘→+AB
	ブラッディブレード	↓↙←+AB
②	マーダラーバルカン	↓↘→+AB
	ダークネスアーム	↓↙←+AB

※①はブラッド、②はシェイカーの固有技。

おすすめ！プラズマコンボルート

A→A→A
A→A→B
↓K→K→K

※ □…上段、⌂…中段、▽…下段



通常投げをキメた直後に、マーダラーバルカンを撃つとギリギリ拾うことができる。投げでこれはデカイ。





当たれば、残り部分も当然連続ヒットするぞ。



担当：ギィ

見た目通りパワフルで、スーパーアーマー状態になるギガントアーマレイドなどを使ったごり押しプレイも可能なビルシュタイン。しかし、意外と小技や小細工も利かせられるのだ。

プラズマコンボはシンプル

中距離で主に使うのは「A・A」と「B・A」の2つ。これにキャンセルをかけて、ガードされても隙のないダークボルテクスを出していこう。ヒットすれば全部連続技だ。

近距離では、信頼性の高い「K・K」が出も早く、これもキャンセルで必殺技につないでいこう。

崩せ!

これだけ繰り返してもガードを崩すことはできないし、プラズマリベンジ／リフレクトや軸移動の的になりやすい。

投げを狙うのは当然として、下段の「B・A・B」や↘+B(キャンセル可)、中段の←+Aや浮遊（スタートボタン）からの攻撃なども狙っていこう。

軸移動に対しては、割り込みにも使えるBボタンでのブレイズソードがおすすめ。Bボタンのものは降りにも攻撃判定を持ち、相手方向に向き直ってくれるうえ、ガードされても隙はないので気楽に使っていけるぞ。

最後はパワー

しかし何といっても、ビルシュタインの魅力はその破壊力。プラズマストライクはギガンティックエクスプロージョン以外は連続技に組み込めるのでその点、問題はない。

間合いが遠い場合（A・A・AやB・Aからなど）はデッドリーブレイクかダークボルテクスエンドに、近い場合（K・Kからなど）はナイトメアブレイズを決めよう。

だが何といっても、強烈なのはプラズマフィールドの破壊力。常にチャンスをうかがい、一気に叩きつぶしてやるのだ。

共通必殺技	ダークボルテクス	↓↘→+A
	ブレイズソード	→↓↘+AorB
	ギガントアーマレイド	↓↓↓
	ファイナルビルシュタイン	相手近くで→↘↓↙←+K
プラズマストライク		
①	ダークボルテクス・エンド	↓↘→+A
	ナイトメアブレイズ	↓↙←+AB
	ギガンティックエクスプロージョン	↓↓+AB(要3ゲージ)
②	デッドリーブレイク	↓↘→+AB
	ナイトメアブレイズ	↓↙←+AB
	ギガンティックエクスプロージョン	↓↓+AB(要3ゲージ)

※①はビルシュタイン、②はG.ビルシュタインの固有技。

おすすめ！プラズマコンボルート

A→A→A→A
B→A→B
K→K→K→K

注：中段…立ち状態、下段…しゃがみ状態でそれぞれガードする技。



キャラの違い

ほとんどのキャラにいるコンパチキャラだが、ハヤトも例外ではなく、コンパチキャラであるブラック・ハヤトが存在する。

肝心のキャラの違いについてだが、通常技、必殺技には違いはなく、プラズマストライクの性質だけが違うのだ。ハヤトの場合、円月と羅刹斬。

円月は剣を振り上げ、そこから地を這う衝撃波が出る技。羅刹斬は俗にいう乱舞系の技。どちらも使いやすいのだが、威力を重視するならば円月のほうがいいだろう。

B.ハヤトの場合、紅蓮天破と華厳となる。

紅蓮天破は紅蓮の強化技で、大ダメージを与える技。空中ガードのないこのゲームでは、対空技としても十分に効果を発揮する。

華厳は剣を突き刺すと相手が硬直し、その間に大ジャンプから剣を叩きつけるという技だ。攻撃発生が速い技なので、プラズマコンボから連続でつなげることができる頼もしい技だ。

おすすめプラズマコンボ

Aボタンと Bボタンを組み合わせることによって出すことができるプラズマコンボ。

ハヤトのプラズマコンボはBボタンで終わらせると、必ず下段攻撃になる性質をもっているので、必然的にプラズマストライクへつなげるときには、Aボタンでキャンセルをかけるようになる。

しかし、AABや、BB、BABといったプラズマコンボは、最後が下段攻撃になるため、相手にガードされているときなどに効果を発揮するコンボとなる。

プラズマストライクにつなげるときには、AAやBAからキャンセルをかけるのが一番オーソドックスなコンボだ。AAAからでもつなげることはできるのだが、初めの1発が相手の近くでヒットしないと、3発目の攻撃が当たらなくなってしまうので、確実性にかける。しかも、3発目からキャンセルをかけてつなげるときには、超速くキャンセルをかけないと連続技にならず、非常に難しいのでおすすめはできない。

以上のことを踏まえて、コンボ2発目からの連続技を紹介していくと、

(共通)
●AAキャンセル→紫電
(ハヤト)
●AAキャンセル→羅刹斬
(B.ハヤト)
●AAキャンセル→華厳

といった感じになる。

初めのAAは、BAでも問題はないが、BAからキャンセルとかけるときは、若干早めにキャンセルをかけないと連続にならないときがあるので注意したい。

共通のコンボである、AA→紫電は、ゲージがないときに使うのがいい。このとき、紫電がヒットしたあとには相手が遠くまで吹っ飛ぶので、阿修羅で剣を長くしておくことを忘れないでおこう。

共通必殺技		
	紫電	↓↘→+B
	紫電・改	↓↙←+B
	紅蓮	→↓↘+AorB
	白虎砲(近くで)	→←+K
	阿修羅	↓↓↓
プラズマストライク		
①	円月	↓↘→+AB
①	羅刹斬	↓↙←+AB
②	華厳	↓↘→+AB
②	紅蓮天破	↓↙←+AB

※①はハヤト、②はB.ハヤトの固有技。

おすすめ!プラズマコンボルート

B→A→B
A→A→B
B→A

□…上段
⌂…中段
⬠…下段



プラズマストライクへつなぐのだ。


連続でAにつなぎ、キャンセルをかけて、



ハッピーブラックホールは(相手が)地上か空中かで技が変わる。

接近するまでが勝負

ジューンは技が早く、多彩なコンビネーションを持っているが、リーチが短いため、接近するまでが勝負である。

その接近手段は、

●[illegible]B(・K)

[illegible]しつつ接近する[illegible]段目で止めるとほ[illegible]けるようになるので[illegible]のジューンが有利と[illegible]。

●空中スターライトシュート

ほとんどの対空をつぶせる[illegible]も使える。[illegible]付近で出せば、そのまま[illegible]て連続技につなげられる[illegible]。

おすすめプラズマコンボ

とにかくやたらと多彩な[illegible]ジューンのプラズマコンボ[illegible]基本となるのは[illegible]

●A・A・[illegible]K・[illegible]K

牽制に使いやすいコンボ[illegible]これ。すべて連続技で3、4段目は下段。3段目にキャンセルをかけてスターライトシュートを出すのが基本。ここから再び[illegible]+Bで接近しよう。

コンボが魅力!

ジューンの魅力の一つはその手数の[illegible]くる連続技[illegible]多[illegible]。

●[illegible]K[illegible]Aキャンセル[illegible]シャイントリーム

[illegible]

ユーティングスターにしてもOK。かっこいいぞ。

このほか、地上のコンボでは、下段の↓+K(・K)キャンセルか、中段の←+K・Kキャンセルからプラズマストライクにつなぐのがおすすめ。

共通必殺技		
	[illegible]	[illegible]+A
	[illegible]	[illegible]+K
	[illegible]	↓↙←+K
	空中スターライトシュート	空中で↓↘→+AorB
プラズマストライク		
①	[illegible]	↓↘→+AB
①	ハッピーブラックホール	↓↙←+AB
②	シューティングスター	↓↘→+AB
②	メテオステップ	↓↙←+AB

※①はジューン、②はエルの固有技。

おすすめ!プラズマコンボルート

A→A→↓K→↓K
K→K→K→K
↓K→K→K→K
←K→K→K

注:中段…立ち状態、下段…しゃがみ状態でそれぞれガードする技。



振り向かせor投げの2択が基本だ!



ガモフ&ガンテツ

担当 GED

ダメージ源は投げ&振り向かせ斬り

ガモフとガンテツは、単純にプラズマストライク（以下、PS）が違うだけで、通常技や必殺技による違いはない。好きなPSを持っているほうを選ぶのがいいだろう。

どちらのキャラも、隙あらばガモスクリューやプラズマストライク（以下PS）のプラズマジャイアントスイング、ガンテツバスターといった強力なコマンド投げを狙っていく。コマンド投げは通常投げよりも威力があり、有効間合いも広いのが利点だ。PS投げだと、威力&有効間合いがさらにUPする。

もう一つの大きな狙いが振り向かせ斬り（レバー後ろ+B）。リーチこそ短いが出が早く、ヒットしたら連続技で3、4割の体力を奪うことができるからだ。

「振り向かせ後の連続技」

・ガモフ
立ちK（パンチ）×2→キャンセルスーパーガモトルネード

・ガンテツ
立ちK×2→3キャンセル10t爆弾ド根性投げ
ガモタック[illegible]距離

共通必殺技	ガモスクリュー	→↘↓↙←+K
	ガモトルネード	↓↙←+B連打
	ガモタックル	↓↘→+B
プラズマストライク		
①	スーパーガモトルネード	↓↘→+AB
	プラズマジャイアントスイング	↓↙←+AB
②	10t爆弾ド根性投げ	↓↘→+AB
	ガンテツバスター	↓↙←+AB

※①はガモフ、②はガンテツの固有技。



振り向かせたらパンチで浮かせて



スーパーガモトルネードや10t爆弾をブチ当てろ!

突進して前方に障壁を張る技で、ダメージが低く、かわされたときの隙は大きいものの、間合いを詰めるため技として重宝する。この障壁にはプラスマリフレクトと同様の性質があるというのも密かな利点。

ガモトルネードは相変わらず用途不明。

投げ間合い以外では立ちK&斬り

最初は、あまりプラズマコンボに頼らないほうがいいだろう。基本的に相手よりリーチが短く、振りも大きいので、無理に使おうとするより、前述のように投げや振り向かせを狙っていったほうがダメージ効率がいいのだ。というわけで、プラズマコンボについては次回以降で。

接近戦では、攻撃発生が早く、リベンジ&リフレクトされない立ちKが非常に有効だ。ヒットorガードさせた後は、半歩間合いを詰めればスクリューの間合いになり、PS投げならその場からでもOK。

対空技には、とくに優れた必殺技を持っているわけではないので、やはり昇り斬りがメインとなる。

跳び込む場合は、ジャンプAorB斬りを主に使っていく。ガモフ&ガンテツはジャンプ軌道が低いので、ジャンプ頂点付近で繰り出した攻撃からでも連続技になるくらいだ。



比較的出が早く、隙も少ない立ちKが通常技のメインとなる。

元Aタイプのゲレルトは A攻撃の突きを主体に闘っていくキャラだ。ほとんどのキャラにリーチ勝ちしているので、間合い合戦になればゲレルトペースといえる。

狙いはAA

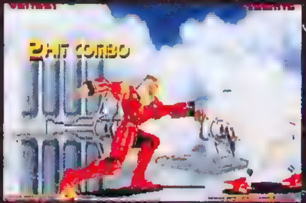
ゲレルトのとりあえずの狙いはAAだ。AAキャンセルアンダルシアストーム後少し連打で7ヒットの連続技を狙っていきたい。ゲージがあればプラズマストライクでキャンセルをかけよう。



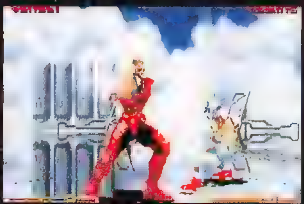
AAから連続技をい[illegible]たりできる。

AAからは2択をかけることもできる。AA後さらにAで立ちガード不可、またはAA後にキャンセルフライングマタドールでしゃがみガード不可だ。AAAは連続技ではないが、最後のAにはキャンセルがかかるので、そこからアンダルシアストームやプラズマストライクで大ダメージを与えるぞ。

この形はしゃがみAAAでも可能だ。こちらの場合、AAが立ちガード不可で3つ目のAは両ガード可だ。



軸移動してくる相手にはやはりB。見てからAAでもいい。



強力な対空、↑K。



ブラッディフラメンコは出かかりが強い。

プラズマストライク

ゲレルトとクレアのプラズマストライクの違いを一言で言うと、ゲレルトは扱いやすく、クレアはダメージが大きい、となる。

スパイラル・エンドやサウザンドバーストは遠間まで届くが、ファイナルエクスタシーやスカーレット・デル・ソルに比べダメージは少ない。

スパイラル・エンドとサウザンドバーストを比べると、スパイラルエンドが扱いやすく、ファイナルエクスタシーとスカーレット・デル・ソルを比べるとスカーレット・デル・ソルのほうがダメージが大きい。

好みで使い分けていけばよいだろう。



ファイナルエクスタシーとスカーレット・デル・ソルは連打でヒット数が増える。

共通必殺技	アンダルシアストーム	↓↘→+A連打後BorK
	ブラッディフラメンコ	↓↙←+K
	フライングマタドール	↓↙←+A
プラズマストライク		
①	スパイラル・エンド	↓↘→+AB
	ファイナルエクスタシー	↓↙←+AB連打
②	サウザンドバースト	↓↘→+AB
	スカーレット・デル・ソル	↓↙←+AB

※①はゲレルト、②はクレアの固有技。

おすすめ! プラズマコンボルート

A→A→A

ゲレルト&クレア

突き! 突き! 突き!



担当 珈琲ふりーく





ヒットアンドアウェイを旨とせよ!

サターン&プリンス

担当：C・LAN

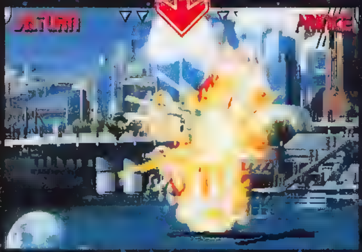
中間間合いでの牽制をメインに

サターン&プリンスは技のリーチは長めだが、出はそれほど早くない。そのため少し間合いを離し、リーチのある技で丁寧に闘っていく…こんな闘い方が基本となる。

得意分野は空中戦。ファイアークラッカーが空中で出せるようになったことが大きい。空振りしてもダウン状態になるため、硬直を気にせず使うことができ、しかも空中で技を出してからでもOKなので、気軽に跳び込める。

イヌ・ノ・サンボは空中コンボにつなぐことができる二段技。旧名トラピーズコンボ。





ジャンプ攻撃（キック以外）から、いつでもファイアークラッカーが出せる。

共通必殺技	イヌ・ノ・サンボ	↓↘→+A後A
共通必殺技	アクロバットコンボ	↓↙←+B連打
共通必殺技	ファイアークラッカー	↓↘→+K（空中可）
プラズマストライク		
①	インフィニティ・ヨーヨー	↓↘→+AB
①	ダンス・ウィズ・ミー	↓↙←+AB
②	トリック・スーパーボール	↓↘→+AB
②	ローリング・マイ・ウェイ	↓↙←+AB

※①はサターン、②はプリンスの固有技。

サターンにはいい中段技がないため、うまく当てるには工夫が必要だ。

サターンとプリンスのプラズマストライク

■サターン

●インフィニティ・ヨーヨー

ヨーヨーを高速回転させる5ヒット技。先端がかすったようなときは5段目が空振りする場合がある。

●ダンス・ウィズ・ミー

単発の打撃技で、ヒットすると相手と一緒に踊り、最後に殴ってダメージ。ダンス中にボタンを押せば視点切り替えができる。

■プリンス

●トリック・スーパーボール

バウンドしつつ相手に突っ込んでいく技。ダメージ、ヒット数はイマイチだが、常にホーミングするので相手のガードを迷わせることができる。

●ローリング・マイ・ウェイ

相手に玉乗りしてダメージを与える、一種の投げ技。ジャンプキック→RMW、下K→RMWといった連携は、無敵技以外では回避不可能。

おすすめ! プラズマコンボルート

↓A→K-A

B※→A※-B※→B

※…特殊中段、□…上段、⌂…中段、▽…下段

おすすめプラズマコンボ

今回新たにできるようになったのが、しゃがみ技からのプラズマコンボ。サターンには、

●A→K→A
●B→B
●K→K→K

の3種類ある。この中ではA→K→Aが使いやすい。A→Kの部分が連続で、3段目はジャンプ攻撃という一風変わったプラズマコンボだ。

・立ちのプラズマコンボは、上段攻撃がなく、連続部分が多いものを選択するといい。

●A→A→A
●B→A→K
●B→A-B→B

といったところ（「-」は不連続）。プラズマコンボは執拗に狙うべきものではないので、接近戦のアクセント、程度の認識でいいだろう。

プラズマコンボ主体で考える

ゼルキン&イーグルのおすすめプラズマコンボルートは、AAAとしゃがみKKKK。AAAは、リーチのある突きを繰り出す攻撃で、近距離なら全部ヒットする。ガードされたときに攻めを続けやすいAAで止めるといいだろう。しゃがみKKKKのKは、すべてレバーを下に入れた状態で[illegible]力。下段→下段→下段→中段という判定のキック攻撃で、プラズマリベンジ[illegible]リフレクトで返されないのが強み。しゃがみKKで止めると、ガードされても先に動けるなどメリットは多いぞ。

この2つのプラズマコンボをメインにおき、ヒットしたときには、AAA→ライジングブレード（→↓↘+A）としゃがみKKK→ライジングブレードで追撃していこう。



ヒットしたらライジングブレード、キャンセルは早め。

ライジングブレードは、ヒット後にAを2回押すことで追い打ちもある。ライジングブレードをガードされても出るので、2発目まで出し、スカイジャベリン（レバー+A+K）で回避なんてことも可能だ。

そのほかの技では下段攻撃である、スライディングブレード（↘+B）や中段攻撃のスカイスナイプ（←+A）が使いやすい。スライディングブレードからもライジングブレードは連続技になるのでダメージも大きいぞ。

プラズマストライクはこんな感じ

ゼルキンとイーグルのプラズマストライクはすべて、地上と空中のどちらからも出すことができる。

■ゼルキン

●クリムゾンフェニックス

[illegible]

●ブルーストーム

[illegible]技。攻撃発生は決して早いとはいえないが、威力は高い。

■イーグル

●カイザースカイデストラクション

投げ判定のプラズマストライク。立っている相手をつかむ技だが、空中にいる相手もキャッチすることができる。スカイデストラクションで相手をつかんだ後、地上からの大竜巻で上空に打ち上げ、この後は追い打ち可能。

●ジャッジメントフェザー

カイザースカイデストラクションがしゃがむと安定なのに対して、こちらは上空から突進する中段判定の攻撃。ヒットすると多段技に派生していくが、空中でヒットすると追い打ち部分がすかってしまう。

イーグルのプラズマストライクはガードされると反撃が痛い分、当たったときのダメージは大きいぞ。



竜巻の後に追い打ちできる。かなりのダメージが見込めそうだ。

共通必殺技	スカイジャベリン	任意の方向+A
共通必殺技	スカイデストラクション	↓↘→+A
共通必殺技	ライジングブレード	→↓↘+A
プラズマストライク		
①	クリムゾンフェニックス	↓↘→+AB
①	ブルーストーム	↓↙←+AB
②	カイザースカイデストラクション	↓↘→+A
②	ジャッジメントフェザー	空中で↓↙←+AB

※①はゼルキン、②はイーグルの固有技。

おすすめ! プラズマコンボルート

A→A→A

A→A→K

↓K→↓K→↓K→↓K

注：中段…立ち状態、下段…しゃがみ状態でそれぞれガードする技。



飛ぶ前にまず地上で[illegible]めるべ

ゼルキン&イーグル

担当：借金



見よ!!○○学兵器の数々

ベクター（オメガ）の必殺技は、攻撃力の高さと豊富な飛び道具が特長である。中でもロワービームバズーカは、プラズマコンボの最後にキャンセルで出すことが多く、その使用頻度も高い。

プラズマコンボの説明に入る前に、重要度の高い必殺技について見ていこう。

●ビームバズーカ
装備しているプラズマガンからビーム状の弾体を発射。いわゆる普通の飛び道具だが、威力は波の飛び道具より上。

●ロワービームバズーカ
ビームバズーカの下段攻撃バージョン。当然、相手はしゃがみガードでしか防げない。メインとなる飛び道具。

●ホリゾンタルレーザー
頭部からレーザーを発射し、横になぎ払う。ボタンを押しっ放しにすることで、再び逆方向からレーザー攻撃可能。

●マッドブリット
両腕を広げて急上昇、そのままボディプレスで攻撃する。地上の敵に当てると、相手はベチャンコに…。必見。上昇中も攻撃判定があり、空中制御で[illegible]ある。


まあ、当てるとこんな感じです。

●フライングドリル
マッドブリットを出した後、↓+Kの追加入力で急降下ドリルキックに変化する。真下入力の受け付けが多少シビア。

●メガホリゾンタルレーザー
ベクターのプラズマストライク。頭部から極太のレーザーを発射して、同ライン上にいる敵を撃ち抜く。

●オメガショックウェイブ
オメガのプラズマストライク。拳を地上に叩きつけ、そこから発生した衝撃波で攻撃。衝撃波は地上全体に広がる。

プラズマコンボはキャンセルが基本

ベクター&オメガの有効なプラズマコンボは、ズバリAAKとKKK。最後の攻撃にキャンセルをかけて、ロワービームバズーカにつなげれば、ガードされても安全だ。

AAKの2段目のAは、ヒット時ののけぞりが長いので、AA→メガホリゾンタルレーザー（オメガショックウェイブ）といった連続技が非常に強力である。

KKKのプラズマコンボは、間合いによってキックが空振りしたり、大ダメージを与える技につなげられない難点があるが、お手軽に出せてリスクも少ないので便利だ。

敵の技の硬直やプラズマリフレクト後には、↘KKAのプラズマコンボを使うといい。このコンボは、プラズマフィールドの追い打ちで、大ダメージを奪えるからである。

共通必殺技		
共通必殺技	ビームバズーカ	↓↘→+A
	ロワービームバズーカ	↓↙←+A
	ホリゾンタルレーザー	↓↘→+B
	ロワーホリゾンタルレーザー	↓↙←+B
	マッドブリット	→↓↘+K
	フライングドリル	→↓↘+K後↓+K
プラズマストライク		
①	メガホリゾンタルレーザー	↓↘→+AB
	サテライトシュート	↓↙→+AB
②	オメガショックウェイブ	↓↘→+AB
	マッドスピンバースト	↓↙←+AB

※①はベクター、②はオメガの固有技。

おすすめ！プラズマコンボルート

A→A→K
K→K→K
↘K→K→A

※□…上段、⌂…中段、▽…下段



この後、落下中の相手にフィールドを当てることができる。

寝ると[illegible]

ゴア&ルカの場合、他のキャラとは違って、寝てからの選択肢がかなり豊富である。普通に立った状態で↓↓と入力しても寝ることはできるが、プラズマコンボ途中でも寝ることが可能なのである。やり方は↘K↓でOK。そう、この入力だと、↓1回で寝てくれるのだ。しかも、最初のKは下段技だ。寝てからの攻撃方法は、表のほうを参考にしてみてくれ。が、最初は寝ないで、←K→Kを狙っていこう。1発目の[illegible]ットすれば、2発目[illegible]転（相手キャラを[illegible]ができる）が必ず連続ヒットになる。浮かすことができれば、そのあと暗黒吸引で吸い込むことだってできる。ただし、間合いが離れていると当たらないことがあるので、飛距離が長いからといってあまり遠くから←Kを出しすぎないようにしよう。間合いが近ければ、逆にA→暗黒吸引とつなげることができる。これがルカであれば、暗黒吸引の部分が獄炎焼却になる。これで←Kのあとに↘Kがくるということを相手側に植え付けることができたら、いよいよ寝る時間だ（そうしないと寝たところにプラズマフィールドを出されてしまう）。

寝てからの選択肢は色々とあるが、その技の中には相手キャラを浮かせて、その後にプラズマストライクを決めることができるものがある。それは、A+B、K、→Kの3つだ。また、Kがヒットしたあとは、プラズマフィールドを当てることが可能だ。ゆえに、この3つは使用率が高い。もし、寝るとすぐ相手に攻撃されてしまうのであれば、横転を使って回避しよう。それでも攻撃を回避できないならば、↘K↓Kをしばらく使っているといい。

寝てからの攻撃

←Ⓚ（浮かせ技）
↑
↘Ⓚ→↓（下段→寝る）
- Ⓖ（ただ起きるだけ）
- Ⓐ+Ⓑ（投げ）
- Ⓚ（攻撃判定のある起き上がり）
- ↑or↓Ⓖ（横転）
- →Ⓚ（下段判定の突進攻撃）
- ←←or→→（寝ながらダッシュ）
- →Ⓐ（しゃがみガード不可）



K→Kと入れて浮かせたら、暗黒吸引！おそらくこれが主力コンボ。

普通のプラズマコンボはどうなの？

普通のというのは、立った状態でのプラズマコンボのことだ。ゴア&ルカは、Kスタートのコンボがお勧め。押すボタンは、K→K、K→A→B→Bの2つだ。いずれも、最後に出る技にキャンセルをかけて、爆炎投射か脚部回転（ガードされても隙がない）を出しておくといい。ちなみに必殺技が連続ヒットになるコンボは、K→爆炎投射とK→A→B→爆炎投射だ。

ゴアとルカ、プラズマストライクは見た目こそ違うが、使い方はそれほど変わらない。暗黒吸引と獄炎焼却（レバーで上下に操作可能）はK→Kから連続技として、流星招来と岩石崩落は、離れた間合いから相手キャラの攻撃を先読みして出したりする。また、ゴアの場合に限り、暗黒吸引後に追い打ち技として流星招来を当てることができる。

共通必殺技		
共通必殺技	爆炎投射	↓↘→+A
	組成変換	↓↘→+A
	脚部回転	↓↙←+B
	遠心分離	相手がダウン中↓↘→+K
プラズマストライク		
ゴア	流星招来	↓↘→+AB
	暗黒吸引	↓↙←+AB
ルカ	岩石崩落	↓↘→+AB
	獄炎焼却	↓↙←+AB

おすすめ！プラズマコンボルート

K→A→B→B
K→K

注：中段…立ち状態、下段…しゃがみ状態でそれぞれガードする技。



フェイントキャンセルがアツい!?

RB2 THE NEWCOMERS

REAL BOUT 餓狼伝説2

©SNK 1998

TM

一筋縄ではいかないやつらが勢揃いのこのゲーム。やり込むしかない！

担当：RB2攻略チーム

各キャラ 流れるようなラッシュを実現します コンビネーションアタック一覧

以前よりもさらに個性化が図られているCA、まずは覚えて使ってみよう。

担当：RB2チーム

図の見方

●キャンセル

必殺技でキャンセルのかかる技は青、かからない技は赤で表記。なお、近B・Cと遠B・Cなどで同じ「C」の枠につながっているものについては、グラフィックが違ってものけぞり（ガード）時間に違いが無い場合は、同じ技として扱っている。

●連続ヒット

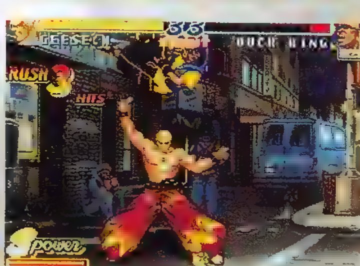
技同士が実線でつないであるものは連続技としてつながり、破線になっているものは連携となる。

ただ、コンビネーションアタック（CA）は遅らせて出すこともできるので（いわゆるディレイ入力）、実線の部分でもタイミング次第ではつながらないものもある。

●ガード方向

二重枠になっている技は、しゃがみガードできない中段技になっているので注意。

なお、図中では下段技や空振り入力（相手に当たらなくても次を出せるものがある）については明記していない。特に説明が必要なものについてはコメント文でフォローしてあるので、そちらを参照のこと。



攻撃出現前に次の技を出せたり、逆にヒット後しばらくしないと入力を受け付けてくれないCAもある。

アンディ・ボガード

A・Cが基本



担当：N.O

- A／屈A／B／屈B → B → C／→C
- A／屈A／B／屈B → 屈B → ↘C／屈C
- A — C
- ↘A → B ---- C
- ↘A → C — C
- ↘A → 屈C
- →B ---- 上方向C

新しいところでは、立ちA・Cが扱いやすい。立ちAは遠近どちらでもOKだが、しゃがんだ相手には空振りしやすいので注意。

アンディのコンビネーションはほかに見るべきものはない。キャンセルがかかり、ヒット確認から必殺技につなげやすいB・B・↘Cや、↘A・C・Cをメインに使っていこう。

↘A・B・Cは最後がしゃがみガード不能だが、ヒットしても反撃されるのでシュミの技程度と考えておこう。

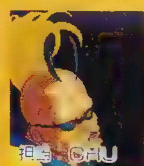
→B・↘Cは実は闇浴びせ蹴りだったことがメーカー資料で発覚。確かによく見れば似てるような…（笑）。



狙うはB・B・↘Cキャンセル空破弾。端なら昇龍弾が入る。

ダックキング

あまり使わないかも…



担当：CHU

- 屈A → B → C／→C
- A／近B／屈B → 屈B → ↘C／屈C
- 屈A ---- 屈C
- 屈C ※ 屈C — ↓↘→↗B

※1 2発目より派生可

3段目が↘Cの浮かしのコンビネーションの後は、キャンセルしてヘッドスピンアタックかダンシングダイブが連続技になる。また、画面端ならブレイクストームにも繋がり、さらにブレイクスパイラルBRまでつなげることが可能だ。

↓A・↓Cは攻撃判定を持たずに近づくので…。

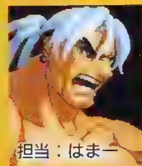


屈A・屈Cの後はブレイクスパイラルもいいが…。

アタック一覧

リック・ストラウド

さすが新キャラ。結構多彩



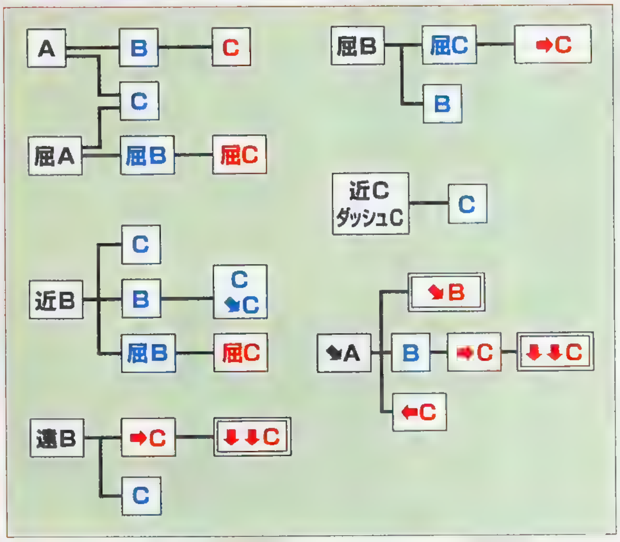
担当:はまー



屈B・屈C・➡Cは、最後だけヒットすると追撃可能キャラも。

リックで多用するCAは「BC」「屈AC」「屈BB」の2段目が大攻撃扱いの技。ヒットしたらシューティングスターにつなげ、ガードされたらフェイントでキャンセルして、さらに「遠B・C」「ダッシュC・C」などを仕掛けていこう。ちなみにダッシュCは、レバーを前に入れておかないと(見た目は同じだが)別の技になるので注意。「屈B屈C・➡C」は、3発目の攻撃力が非常に高い。画面端では屈B・屈Cからヘリオンのほうがいいが、それ以外ではこちらを使おう。

「遠B・➡C・⬇⬇C」「↘A・B・➡C・⬇⬇C」は、少し特殊なCA。➡Cが当たると相手は吹っ飛び、そこに⬇⬇Cが空中ヒットする。ガードされても中段技として機能するが、隙が大きすぎてあまり使えない。しゃがみガードを崩すなら、↘A・↘Bを使おう。ほぼ密着でないと当たらないが、後ろへ跳ねながら攻撃するので対応されにくい。



李香緋

色んな使い方ができる!



担当:珈琲ふりーく

香緋のCAは豊富で、特殊なものもいくつか存在する。最も扱いやすいのがB・Bのルートだ。リーチが長い立ちBや、発生が早くしかも立ちガード不可のしゃがみBからのキャンセル必殺技は非常に強力だ。ここからの↖Cからは弱那夢波がヒットする。Dの跳び退きは戦法のバリエーションを広げてくれる。立ちCのしゃがみガード不可は隙が大きくヒットしても危険だが、たまに使う価値はある。

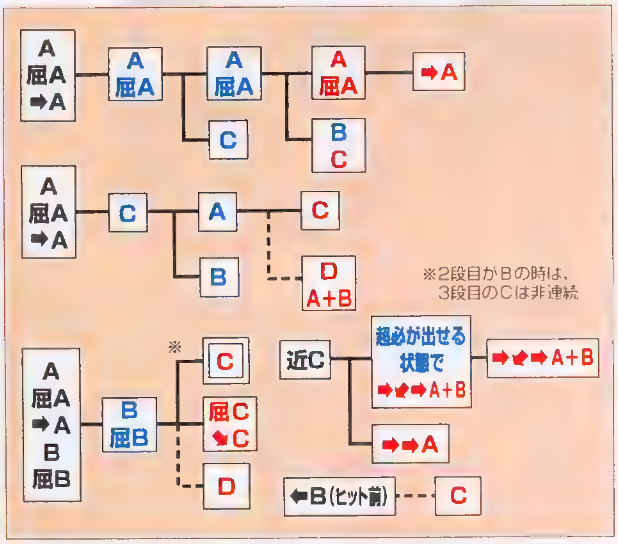
AスタートのCAはA・A・Cからのキャンセル必殺技で使うのがセオリーだ。ただしダメージ的には不利だが、A・



B・B・Dで跳び退いてから、閃里肘皇・心砕把や大鉄神。

C・Aからキャンセルをかけていくのも面白い。DとABの挑発は別物なので両方見ておこう。

近立ちCからの➡➡Aはフェイント技だ。もちろん近立ちCは空振りでも出るぞ。超必が使えるときの➡↙➡AB×2は連続技として重宝する。⬅BからのCの極小ジャンプは、Bボタンを押してすぐにCボタンを押すとでるぞ。



テリー・ボガード

パワーダンクとパワーチャージ



担当:借金

↖A・↖Bで出すことができるパワーダンク。パワーダンクの初段は判定が下のほうにあるため対空に使うことはできない。2発目は中段攻撃だが、パワーダンクを見てしゃがんでいる人もいないだろう。というわけで、使うとしても↖Aがヒットしたときくらいにとどめておこう。

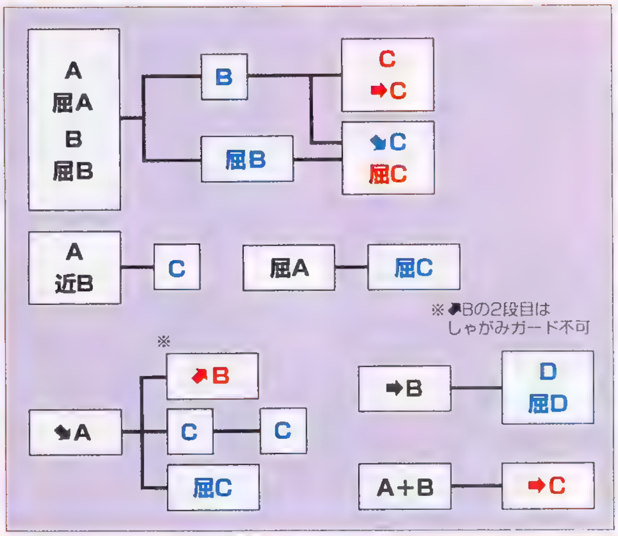
避け攻撃からの➡Cはパワーチャージ。パワーチャージの発生が遅いため地上にいる相手に出した場合、たとえ避け攻撃がヒットしていても割り込まれてしまう。だが、パワーチャージはガードされてもまったく隙がないので、避



パワーチャージはガード後スキなし。アピール重視。

け攻撃を対空に使い相手の着地にパワーチャージを重ねるような使い方ならOKだ。この場合はちゃんと重なるように遅めにパワーチャージを出そう。ヒットした後は必殺技で追い打ちできるぞ。

➡Bからのコンビネーションは、ヒットしたときに D、ガードされたときに屈Dを使い分ければいい。



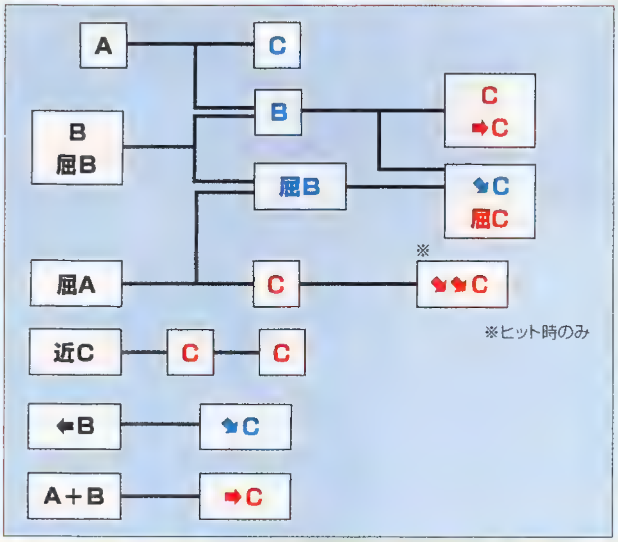
とびこみ情報:SNKが提供するラジオ番組「ねおちゅぴ」内で、多数のSNK声優が参加し、1月にはライブも行われた「DJステーション」が、月一回レギュラー化されることが決定した。放送は毎月第4週目の「ねおちゅぴ」放送内。

ブルー・マリー

コンビネーションがなかなか強力



担当：ももやん

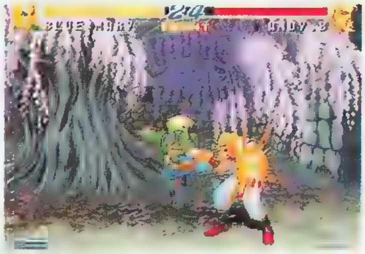


今回のマリーは打撃必殺技が少なくなったため、コンビネーションをからめた強力な連続技が極端に減ってしまった。コンビネーション単体でダメージを奪っていくことになるだろう。

決めやすさとダメージを見れば、屈A・C・↘↘Cの投げコンビネーションが一番優秀だ。跳び込みからの連続技や、接近戦で役立つだろう。ダメージは劣るが、屈B→屈B→屈Cのコンビネーションはすべてが下段なので、狙いやすくオススメだ。

⬅B（2ヒット技）・↘Cは浮かし技になっているので、キャンセルスナッチャーが入る。ダメージは大きいのだが、狙える状況は少ない。一応、跳び込みCから繋げることは可能だが、難しいぞ。中距離で使っていくコンビネーションだ。

特殊な使い方としては、近距離C・Cをガードさせて、不意をついて相手に近づく戦法もある。うまくいけば、投げとか入る…かも。



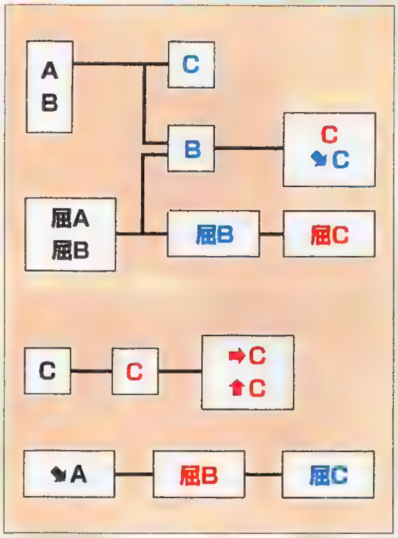
中距離で役に立つ、⬅B・↘Cのコンビネーション。

ボブ・ウィルソン

攻撃力なら負けませんよ



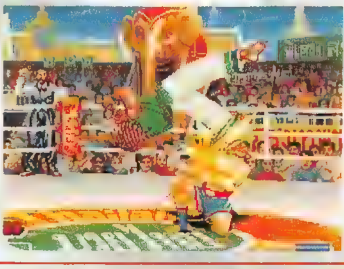
担当：P・鈴木



近C・Cからの⬆Cは中段なので、相手の起き上がりを攻める際に重ねておくと強力。2段目を見せておいて、止めてから屈みBを出すなどすれば相手は混乱するはずだ。

さて、屈みAに連打がかかるので使いやすいボブのCAにも少しだけ注意がある。1つは、↘Cの浮かせを狙う場合は2段目のBが立ちでないといけないこと。間違えやすいのは、屈みAを連打した後に屈みBを出し、↘Cを出そうとすること。出ないぞ。

もう1つは、屈みA・前ダッシュ・止まる・投げ、を狙うときには、屈みA・屈みB、の選択もある程度増やす必要があるということ。慣れれば勝ち。



相手の起き上がりにC・Cを重ねてみよう。

不知火 舞

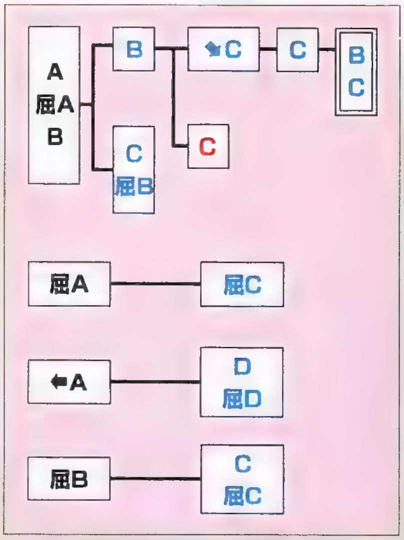
コンビネーションで跳び込め！



担当：珈琲く



画面端に追いつめて、A・B・↘C・C・Cで攻めてみよう。



舞のCAは浮かせからの空中追い打ちが目を引く。最後のBの空中追加逃げ蹴りからはキャンセルムササビの舞がつながる。このBは少し遅めに出すのがコツだ。↘Cの浮かせからは小夜千鳥や超必殺忍蜂、花嵐といった技が連続技になるぞ。

龍の舞（⬅A）からの立ちDはダメージが魅力だ。これだけでA・B・↘C・C・Cと同等の威力があるぞ。ここからは龍炎舞か超必殺忍蜂につないでいくと良い。

この他で実用度の高いルートとしてはB・B、しゃがみAを2、3発入れてからのしゃがみC、しゃがみB・C、といったところだ。

キム・カッファン

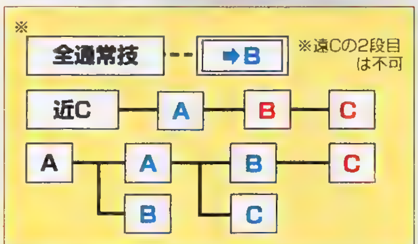
一点集中型だ



担当：借金



近距離攻撃はABかAAABから半月斬で攻めよう。



ヒット確定の時はダメージの大きい近距離C・A・B・Cからの空砂塵。またはC or C・Aから鳳凰脚。

近距離で攻めるときはA・BかA・A・Bからの半月斬弱を使おう。屈A×αからAにつなげることができるのも忘れてはいけない。全通常技↓➡Bは遠距離Cの1発目もOKだ。

ホンフウ

B・B・CのC



担当：借金

のBで空中に跳びCのヌンチャクで叩きつける攻撃。Cは中段判定なので相手をガードで固めることができる。ガードさせても悪くて五分。間合いによっては先に動くことができるので使える技。ただ、Cは早めに出さないと攻撃力を持つ前に着地してしまうため、中段として使う場合は早めの入力が必要だ。また、Cがヒットしたときには出の早い攻撃が連続技になるので端に追い込んだときには有効に使えるわけだ。

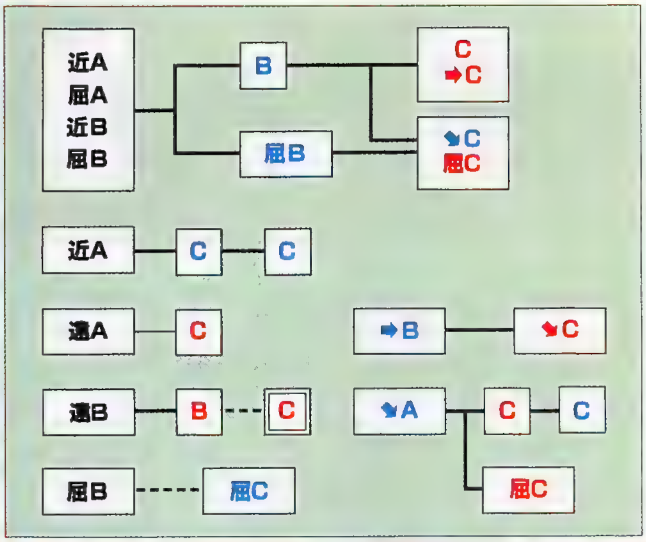
屈B・屈Cは相手ののけぞりが長いので爆発ゴローが安定してつながるのが強み。

この屈B・屈Cと近距離ACは、制空烈火棍のフェイント（⬅A+C）を使えば攻めが持続するほか、ヒットしたときにはさらに近距離AC(少し歩く必要あり）や屈B・屈Cでつないでいくことができる。



B・B・CのCを起点として多彩な攻撃ができる。

遠距離Bからのコンビネーション、B・B・Cは2発目



ジョー東

中段、下段、フェイント…楽しい!



担当：P・鈴木

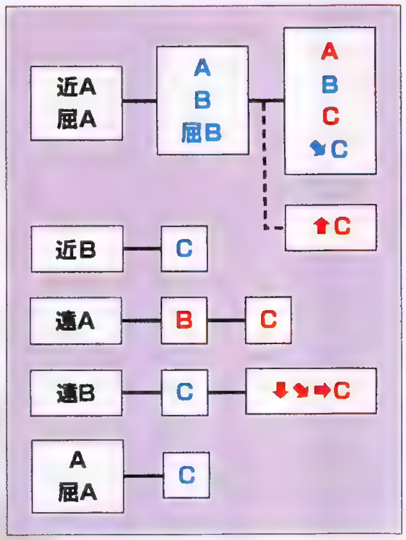


上方向にも攻撃判定のある、⬆C。強いぞ。

近距離でのCAに中段が含まれていることが分かり、攻める価値が高まってきた東。⬇A・Bから、ガードされていたら⬆Cを、ヒットしていたら⬉Cキャンセルでスラッシュキック→タイガーキックを出す、というように分岐できたらおもしろい。A・B・⬉Cの下段も混ぜていきたいし、⬇A・Cのフェイントも駆使していきたいし…。選択の幅は広いぞ。

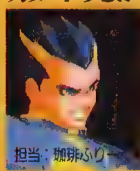
B・Cからの大スラッシュや潜在能力はお手軽でかつ強力な連続技だ。

遠B・C・⬇⬋➡C→タイガーキック（端のみ）は実は役立つ場面が多いので、覚えておいたほうが強いはず。



秦崇秀

どの技でスタートするか?

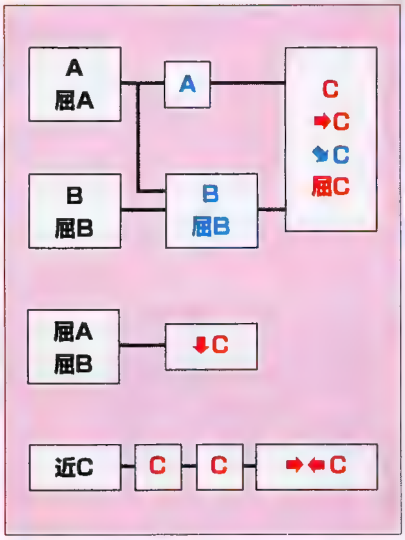


担当：珈琲ふりー

崇秀のCAはA・B・C系とC・C・C・➡⬅Cの2つに分かれる。AとBの組み合わせから各種Cにつなぐ A・B・C系はスタート技の性能が魅力だ。Aならば発生が早く、しゃがみBならば立ちガード不可だ。⬉Cからキャンセル天耳拳や海龍照臨につなごう。2つ目のAやBからキャンセル神足拳という形も有りだ。屈A or Bからの屈Cの転がりはガードされると危険だが姿勢を低くして相手に近付ける。C・C・C・➡⬅Cはスタート技の発生は遅いものの、ガードされたときに崇秀側が有利で、しかもヒットしたときのダメージが大きい。ここからはキャンセルせずに海龍照臨やダッシュ大天耳拳がつながる。

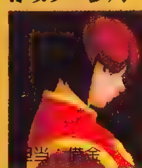


屈A or Bからの Cは相手との間合いを詰めるのに便利。



秦崇雷

B・C・CやB・C・⬉Cがダメージ大



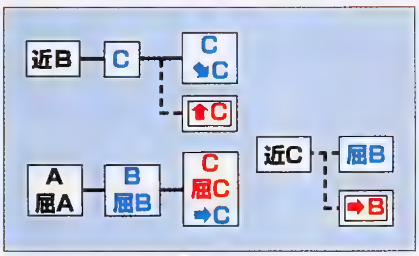
担当：借金

相手との距離が近いときにはA・Bでも屈A・Bでもかまわない。2発目Bおよび屈Bから帝王神足拳につなげていこう。Bが当たる間合い＝神足拳がすからない間合いだ。

ダメージを求めるなら近距離からのB・C・C or B・C・⬉C。ここから帝王天耳拳も連続技に組み込める。



帝王神足拳にいかにつなげるかが勝負だ。



コンビネーション

チン・シンザン

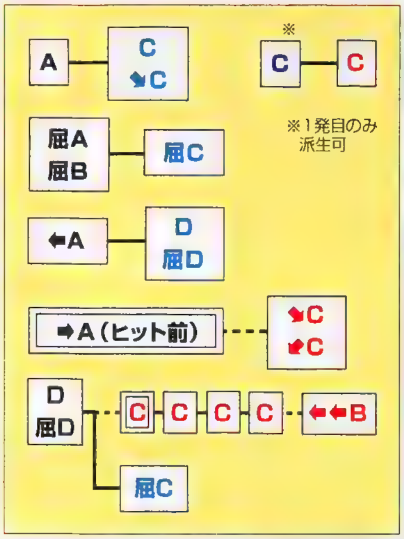
やった!
特殊なCA会得



担当：P・鈴木

➡Aは中段技だが、この技を出してチンが手を振り下ろす前に↘↘Cあるいは↙↙Cを入力すると、技を出さずにチンが移動する。だがここからの派生はないようなので、いまいち挑発にしか使えなさそう。見た目は笑えます。

そんなどうでもいい(!!)CAよりも重要なCAは、ライン攻撃からの立ちCと屈みCとでの2択だ。どちらの選択もそこまで大きなリスクはないので、相手を足払いで転ばせたら⬇↙⬅B→ライン移動→AかBで2択、さらに立ちCか⬇Cで2択、と攻めていくことができる。慣れれば、起き攻めが楽しくなるはず。ライン攻撃は、当然ながらBを多めにするといいぞ。





ライン移動の成否ガチンの攻撃の分かれ目。

ヴォルフガング・クラウザー

ちょいと変更あり



担当：N.O

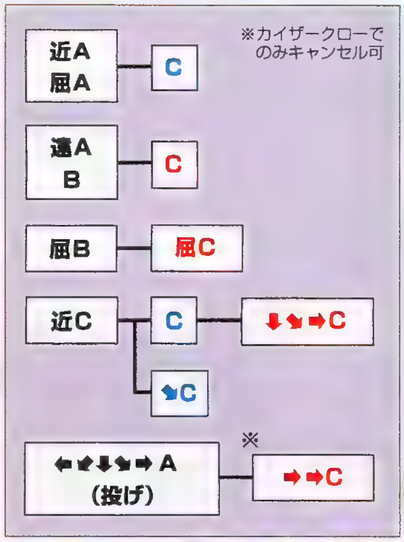


C・↘Cは浮かせ技。各種必殺技につなげよう。

前作で使えたA・Cは空振りから出せなくなったので、使用頻度が激減。そのかわり、屈A・Cが「屈A→サブマリンアッパー(遠C)」になっておりキャンセルもかかるので、非常におすすめ。

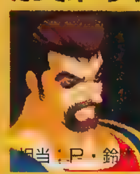
近C↘Cは2段目が浮かせ技で、面白いところではここから新技のカイザークローがつながるぞ。

デンジャラススルーから➡Cは、なんとコンビネーション扱いだった。ここからキャンセルでカイザークローが入るが、潜在が使える状態ならば「デンジャラススルー・A・Cキャンセルアンリミテッドデザイア」を狙おう。

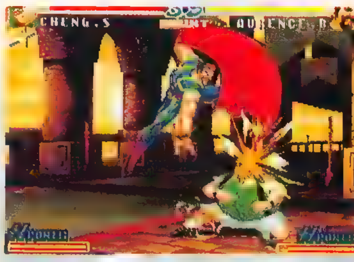


ローレンス・ブラッド

CAなんかなくたってオーレイ

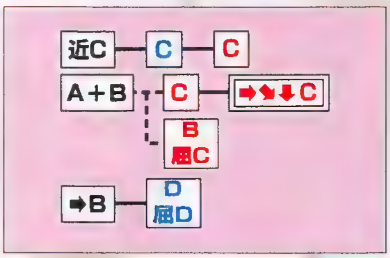


担当：P・鈴木



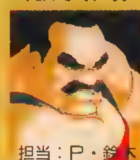
オーレイからの⬇Cはかなり強力な対空。立ちB・Cも強い。

オーレイからの連携がおもしろいところ。立ちC・➡↘⬇Cの2段目は中段で、空中にいる相手に立ちCを当てれば、➡↘⬇Cの後、さらに⬇ため⬆Cで追撃を決めることができる。でも対空に使うなら⬇Cや立ちBのほうが強い。立ちBはヒットしても反撃されそうなほどスキが大きいぞ。



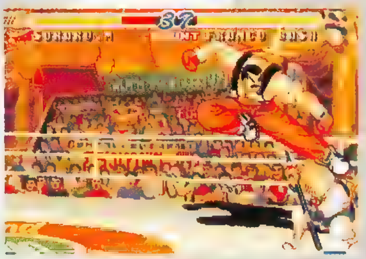
フランコ・バッシュ

連携は豊富!でも攻めにくい!?

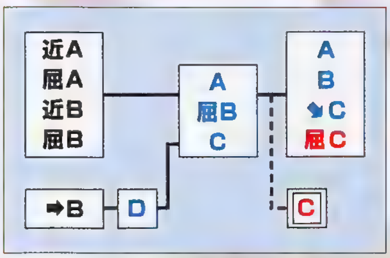


担当：P・鈴木

ほとんどのCAにキャンセルをかけることができるのは大きな強み。⬇↙⬅+Aや⬇↘➡+Dを作って連携を組み立てていくのもおもしろいし、小ジャンプ攻撃として使っていける、中段のCを使うのもおもしろい。CからBに戻るコンビネーションがある点に注意しよう。➡Bはイマイチ。



⬇↘➡+Dのウエービングブローをフルヒットさせられれば…。



タン・フー・ルー

イケてる避けから…



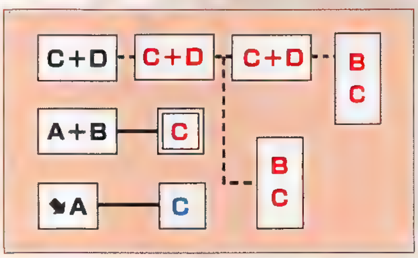
担当：MVP



中距離からおもむろに出していくといい。スカシ投げが有効だ。

タン・フー・ルーには避け攻撃から出たり挑発から出たりと少々特殊なものがある。

避け→Cは2発目が中段で中距離で空振りでいきなり出していくと非常に有効。この時相手が跳べば対空にもなるし、スカシ投げも超有効だ。挑発からのハラショー箭疾歩がヒットしたら烈千脚が入る。



ビリー・カーン

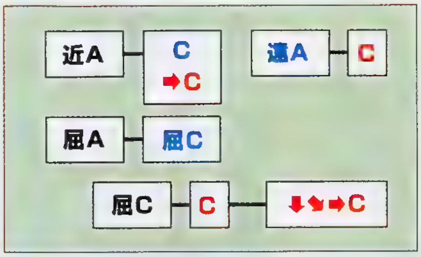
コンビネーションに頼らない


担当：MV

立ちA・立ちCしか基本的に使わない。これは近距離ならばキャンセルがかかり、遠距離ならば立ちCが立ちガード不能になるからだ。

これ以外では、近距離で➡Cでライン送りにして大ダメージを狙ってみてもおもしろい。屈みスタートのものはいまいち使いづらい。忘れよう。


遠距離ならば2発目のCガ立ちガード不能。牽制に使おう。



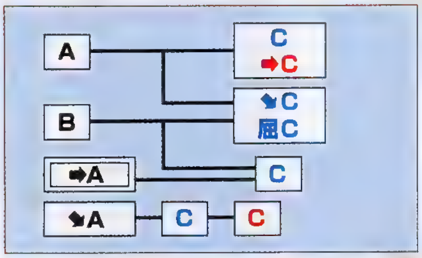
山崎竜二

がんばってヒット確認


担当：はまー


「B屈C」の屈Cはキャンセル可能だが、空振りで出せない。

「B↘C」は、相手を浮かせることができ、↘Cをキャンセルすれば蛇使い上段やギロチンがつながる。「BC」「➡AC」は相手を奥ラインに飛ばすので、フェイントや蛇だましでキャンセルして選択をかけよう。「↘ACC」は威力が非常に高く、↘ACから裁きの匕首よりも減る。



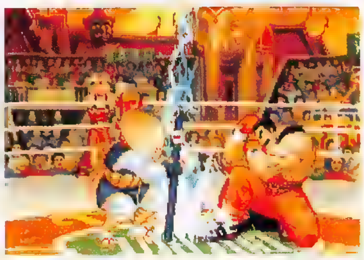
望月双角

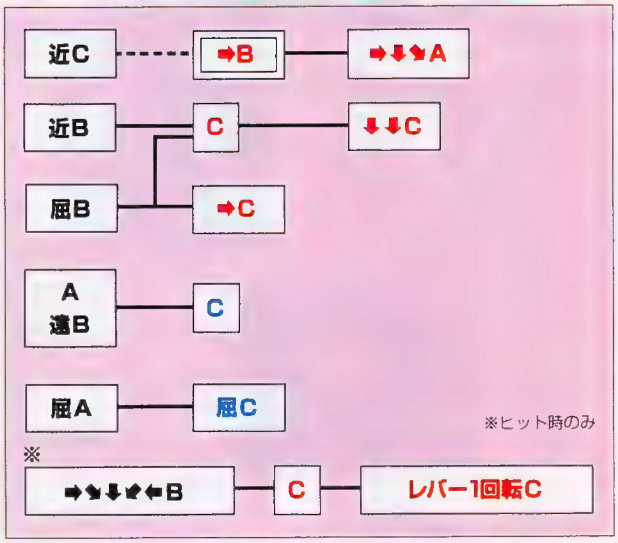
お坊さんノリノリです


担当：[illegible]

数だけなら結構な量があるといえる双角のCAだが、実際に使う価値のあるCAを選ぶと、あまり残らないのが残念なところである。

ほとんどのCAは2段技構成。A・C、B・C、といったものだ。キャンセルがかかるポイントは幸いなことに多いので、A連打の邪棍舞につなげていこう。邪棍舞からは、↘C(下段)、➡C(追撃)、↗C(中段)、↙C(対空)、D(対ライン兼用)に派生させて、そのまま邪棍舞連発モードに持ち込んでいくといい。変わったCAとしては、屈B・➡Cのライン送り技、B・C・⬇⬇Cのイナズマ発生(削り能力あり)、C・➡B・➡⬇↘A(中段が含まれている)がある。どれも見た目はおもしろいが、実際に使える機会はほとんどない(CPUに対してですら返されてしまうので、見る機会そのものがないかもしれない)。中段のCAは知らない相手にならヒットする。喝!からのCAはC連打がポイントだ。


中段CAはひょっとしたら知らない相手にヒットするかもね。



ギース・ハワード

フェイントと組み合せて使おう


担当：CHU

➡A・C・レバー一回転A

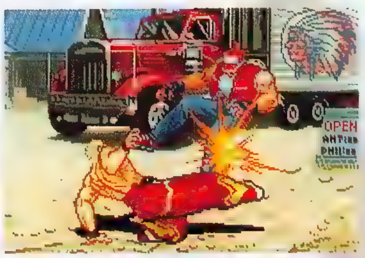
このコンビネーションは最初が中段で、しゃがみガードを潰すことができる。また、小さくジャンプしているので、相手の下段攻撃をスカしつつ攻撃、といったことも可能だ。最後の投げへの繋ぎはかなり早めに入力しないと出ないので、C一回転Aの動作を素早く一気に入力してしまおう。

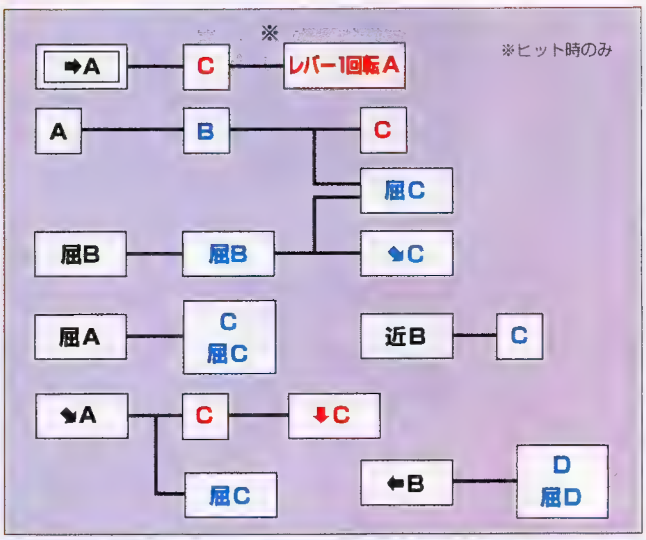
屈B・屈B・屈C

最後の↘Cで相手を浮かすことができるコンビネーション。この後にキャンセルで(ダブル)烈風拳を空中ヒットさせることが可能だが、レイジングストームは当たらないので、使い道はいまのところ特にない。

↘A・C・⬇C

2段目の下段で相手を浮かせ、⬇Cで叩きつけるコンビネーション。叩きつけた後、相手が受け身をとらなければ、追い打ち攻撃を入れることができる。たまにはいいが普段は使わないだろう。


⬅B・D(屈D)は⬅Bが空振りだとDが出ないので注意。



初心者向け企画 ゲーム虎の穴（第一部）
とりあえず対空技でしょう
細かく説明してはいないけど、狙う勝ちさえ知っちゃえば即戦力さっ！

案内人：P鈴木

少しでも長く生きのびたいよー（ゲームはじめたての人の声）

対戦格闘で、どうすれば相手にやられずに生きのびていくことができるのだろうか。「単純だね。それは体力を0にされなければいいのさ」

う〜む、その通り。じゃあ、どうすれば体力を減らされにくいのかな？考えてみよう。細かいダメージを何回もくらうことと、大きなダメージを一回ドカーンとくらうことが同じ価値にあると仮定して、まずどちらを避けたいか。人にもよるが、「大ダメージの一発」を避けたいんじゃないかな。

では、まず大ダメージを避けるにはどうするか。答えを言ってしまうと、相手に近づかなければ良い。近づかれてしまうと、コンビネーションアタックで大ダメージを受けてしまうからね。

だから、初心者の人は、攻めるよりも先に、守りを固めるところから始めたほうが上達が早いわけなんですよ。

今回から、そのためのテクニックを一つずつ覚えていきましょう。

やや戦略的に考えてみる

このRB2は、待ち側が有利なことが多い。屈んでいる相手を崩すためには、投げ、あるいは中段（屈みガード不能攻撃）を使う必要があるが、そのどちらの技も、危険に見合うだけのダメージは期待できない。キャラ特性によっては、ガードを崩す能力に長けている技もあるが、基本的には攻め側を迎撃したほうが有利である。

となると、相手のミス待ちの色が濃くなるわけだが、ここでキーとなる存在の一つにCAがある。近づかれないためにも、対空は重要な内容だ。



減るダメージ量

1は必殺技をガードした時に削られてしまうダメージを、2は投げられてしまった時のダメージを、3は大足払い（↓C）をくらった時のダメージを、4はジャンプ攻撃からのCAをくらった時のダメージを表します。

何に一番気を付けるべきかな？

スクープ！ ジャンプの着地にはスキがあった！

ジャンプ攻撃の後、一瞬体が重く感じたことはないだろうか。なんか連続技を狙いにくいんだよな、なんて思った人も多いことだろう。

それもそのはず、今作では、ジャンプの着地際にガードできない（行動不能の）時間が存在したのだ。

もし、相手がジャンプ攻撃を空振りしたならば、その着地に技を出しておこう。確実に反撃することができるぞ。

また、ジャンプ攻撃を高い打点でガードした後も、投げ技で反撃するのが有効になる。後者の反撃は慣れないと難しいけど、どちらも立派な対空技と言えそうだね。



相手があせってジャンプ攻撃を早出ししたら、その着地を狙ってコンビネーションを決めよう！

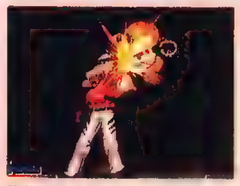
これがオススメ対空技だ

	おすすめ対空技	おすすめ度
テリー	↓ため↑A・↘A	★★★★
アンディ	→↓↘C・↘A・(A+B)	★★★
ジョー	→↓↘B	★★★
マイ	↓↙←C・A+B	★
キム	↓ため↑B	★★
ダック	↓↘→A	★
マリー	↓↙←A後AorBorC	★★
フランコ	↓↘→↗B	★
山崎	↘A・↓↙←A	★★
ボブ	↘A・C・B・JC	★★
双角	↘A・→←→C	★★★
チン	JA・←ため→B	★★
ホンフゥ	→↓↘AorC・←↙↓↘→C・↘A	★★★
タン	A+B・(↘A)	★★
秦崇秀	→↓↘A	★★★
秦崇雷	→↓↘A	★★
ビリー	→↘↓C	★
ギース	←↙↓↘→B・↘A	★★
クラウザー	←↙↓↘→C	★★★
ローレンス	↓ため↑C・B+C後に↓C等	★★★★
リック	→↓↘A・↘A	★★★
シャンフェイ	→↓↘B	★★★

対空技の性能評価

対空通常技

キャラによっては非常に頼りになる。技も出しやすいので、有効度は高い。ただ、やや攻撃力が低いのが気になる。レバー入れ技などを使っていろいろためしてみよう。



評価
お手軽度…☆☆☆
有効度…☆☆

ブレイクショット・避け攻撃

攻撃をガードしてからブレイクショットで返す方法や、避け攻撃を使って対空する方法は、かなり強力なのだが、いかんせん難度が高すぎるので、初心者は考えなくていい。



有効度…☆☆☆☆
無理して狙って失敗して自滅する度…☆☆☆☆☆☆☆☆☆

対空必殺技

相手が跳んだのを見てから、レバーでコマンドを入れて、ボタンを押す、という動作は難度が高い。要練習だが効果は高いぞ。タメ系の技を持つキャラは溜めるクセが重要だ。



お手軽度…☆
有効度…☆☆☆

立ちガード

最も簡単な対空行動だが、その後の展開がやや苦しい。でも、対空に失敗して大ダメージをくらってしまうよりは賢い選択だ。その状況によって使いわけていこう。



お手軽度…☆☆☆☆☆
有効度…☆
賢明な選択度…☆☆

ジャンプ攻撃

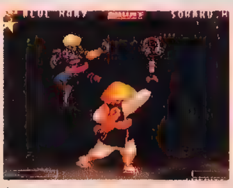
相手が空中で技を出す前に、自らも跳んで空中で迎撃するというものだ。対空に失敗しても大ダメージを受けない点はいいが、与えられるダメージも小さめ（Cを使えば○）。



お手軽度…☆☆
有効度…☆☆

これには注意！

対空技や立ちガードをする際に気を付けてほしい戦法、それは空中振り向きだ。これをやられると、ガード方向が逆になり、対空技も効きにくい。対人戦では要注意だ！



対処法
○昇りジャンプ攻撃で対空する。
△前ダッシュでくぐる×くらう

K.O.F '98 開発順調!?

3月中旬に行われた東京ゲームショーにて、ついに現在「K.O.F.98」が制作中であることがSNKより発表になった。詳しいことはまだわからないが、次号以降も詳しいことがわかり次第載せていくぞ。

日刊サウスタウン 号外

ローレンス 試合中にファンサービス



恐るべし 赤マントの男!!

母親が持ち帰ってくるエサを待たずに雛鳥が眠りについてしまうほど、日差しの暖かい昼下がりだった。

場所はスタジアム。俺は本日行われる「ムエタイ対闘牛士」という、勝負のゆくえがまったくわからない、いや試合の展開すら予測できない異色の闘いに胸を躍らせていた。

ムエタイ界の快男児ジョー・東に対するは我流マタドール殺法のローレンス・ブラッド。正直なところ俺個人の主観では、いくら有能な闘牛士といえども、格闘技界でも名の通っているムエタイを相手にはせいぜいもって5分、次のラウンドを待つことなく終わってしまうのではと危惧の念を抱かずにはいられなかった。しかしそれは早くして杞憂に終わった。

試合は白熱、しかも大勢の予想を覆しローレンスペースでの展開がそこには広がっていた。マントによる幻惑した動きにサーベルを使った中距離での攻め。会場の誰もがローレンスの一挙一動に見とれていた。

半永久的に繰り出されるサーベル攻撃に防戦一方のジョー・東。誰もがローレンスの勝利を信じて疑わなかった。

意外な結末

まだまだ奥の手はあると余裕を持て余すローレンスに対し、ジョー・東は立っているのが精一杯。よくここまで相手ペースの試合を耐えてきたと拍手さえ起こってしまったファイナルラウンド。東ファンの声が観衆の中から聞こえてきた。

「ジョーっ立てっ。立つんだジョー！ホアジャイが泣いてるぞっ」

内容まではさすがに聞き取れなかったが、ここでローレンスとジョー・東の間にやりとりがあったのは口の動きを見ていて分かった。腹を決めてねころぶジョー・東。とどめを刺せと言わんばかりの潔さ。これを見て会場を後にするローレンス。その時サインをもらおうと会場にギャラリーが押し寄せてきた。ファンサービスだろうか、ローレンスがマントを使ってショーを始めたその時だった。

「ブラッディフラッシュ！」

「スクリューアッパー!!」

ボール男危機一髪！



スウェーラインでメインラインの相手を通り過ぎる瞬間にメインラインのキャラが正面を向く。ここを左右に移動しておもしろいキャラを見つけて楽しもう。

A&Q

RB2も発売されてけっこう経ち、対戦のポイントも何となく分かってきたようななきてないような今日この頃。しかし、やればやるほど使わなくなる技というのが出てきてしまうのは格闘ゲームのサガなのでしょうか。んなワケで、「誰か山崎の『ヤキ入れ』の効果的な使い方を教えてくださいな（山崎担当：はまー）」

中段なんだけど山崎にはブッ刺しもあるし…ねぇ。

お便り募集！

日刊サウスタウンでは、以下のコーナーで読者のアツいハガキを募集してます。

●イカすコンボ

自分だけの（というか、自分しかつかわないような）オリジナルの連続（連携）技をつくってみよう！というコーナー。ただし「連続技に必ず名前を付ける」という条件があるので忘れずに。

●A&Q

右で書いたように、ライターが質問して読者に答えてもらおうという、恥も外聞もないコーナー。力のいたらないライターに喝を入れてやってくださいまし。

●その他…

とりあえずこのページはバラエティが基本なので、これらのコーナーにかぎらず、絵ネタ文字ネタなんでもOK！

宛先は、
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社第一編集部ゲーメスト
「RB2日刊サウスタウン」まで。

破壊力200%アップ！

担当：はまー



リック・ストラウド

今後はフェイントとダッシュC→Cに注目だ。

ガング・ホー	→+C
チョッピングライト	→+A
スマッシュソード	↘+A
パニッシャー	ダッシュ中→+C
★シューティングスター・弱	↓↘→+A
シューティングスター・強	↓↘→+C
☆ディバインブラスト	↓↙←+C
フルムーンフィーバー	↓↙←+Bタメ押し
☆ヘリオン	→↓↘+A
ブレイジングサンバースト	↓↙←+A
シューティングスターEX	SorP時↓↘→+C
ガイアブレス	→←↙↓↘+BC
ハウリング・ブル	→←↙↓↘+C

デンプシーロールをマスターせよ！

リックには→+AC同時押しで出る「フルムーンフィーバーフェイント」がある。モーションが非常に早いうえに通常技キャンセルで出せるので、うまく使えば超強力なラッシュを仕掛けることが可能だ。

最も効果を発揮するのはやはり連続技で、

●ダッシュ→+C→C→（フェイント）→遠B・C・小シューティングスター

は相手のちょっとした隙に決められる割に、体力ゲージ1本弱の大ダメージを与えることができる。条件次第では、



C攻撃や屈B・立ちBに最速でキャンセルをかけ、

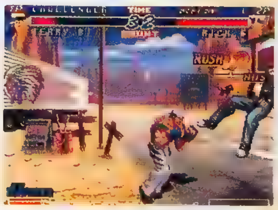


すぐに遠A or 屈A or 遠Bを出せば連続ヒット－他キャラでもできるが、リックのは特に痛い。

●ジャンプC→ダッシュ→+C・（フェイント）・遠B・C・（フェイント）・遠B・C→ハウリングブル（or シューティングスターEX→ヘリオン）

なんてのも入るので、一度チャレンジしてみてほしい。

また、連続技でなくても大



ジャンプC→ダッシュCが難しいが、決めてしまえばこの威力！

攻撃にフェイントキャンセルをかけていけば、無理に必殺技を使わなくてもスムーズにラッシュを継続することができる。特にしゃがみCや遠Cをガードされた時は、かなりの効果を発揮してくれるはず。

切り札はドラゴンフィッシュブロー!?

↓↙←+Aで出るブレイジングサンバーストは、前号でもお伝えしたとおりガード不能の打撃技。画面端で起き上がりに重ねるのはそれなりに有効な戦法だが、もしこれが空中ヒットした時は大チャンス。特殊なやられ判定になっているので、ヘリオン×2やガイアブレスなどが決まる。



すべり込み情報。画面端付近にドラマあり!?

待ち崩しの特効薬

担当：珈琲ふりーく



李 香緋

画面端でガードを固めている相手の料理法。

力千後宴	→+C
裡門頂肘	→+A
後捜腿	←+B
★那夢波・弱	↓↘→+A
★那夢波・強	↓↘→+C
閃里肘皇	↓↘→+B
閃里肘皇・貫空	（追加）↓↘→+B
閃里肘皇・心砕把	（追加）↓↙←+B
☆天崩山	→↓↘+B
☆詠酒（対ジャンプ攻撃）	A押す～↑
☆詠酒（対立ち攻撃）	A押す～→
☆詠酒（対屈み攻撃）	A押す～↓
★大鉄神	→←↙↓↘+BC
超白龍（超コンビネーション）	近C後→↙→+AB×2
真心牙	相手の近くで一回転+C

技表の見方：上から色別で「投げ技」「コマンド技」「必殺技」「超必殺技」「潜在能力」となっています。星は、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。

追いつめて…、どうしよう？

適度に高性能で、気分よく遊べる香緋。しかしそれと同時に今一歩のところで攻めきれない、というもどかしさを感じていないだろうか。

香緋の必殺技はほとんどがガードされると反撃される恐れがあるため、強引に攻めると自滅しやすい。じりじり闘って、香緋の「キィーーッ！」を聞くのも悪くないが、どうせなら笑顔を見たいものだ。

幸い、この状況は限定されている。閃里肘皇・貫空がヒットすれば、ほとんどの場合自然に相手を画面端に追いつめてダウンを奪っている状態になる。ここからどうするか？が問題なのだ。

相手と画面端の間に割り込む

ここからは様々な起き攻め、画面端攻めの形があるが、その中でメインとなる攻めの形は、振り向きジャンプ攻撃だ。

画面端に張り付いている相手に振り向きジャンプ攻撃を当てると相手と画面端の間に割り込むことができる。この場合画面端方向にレバーを入れていることでガードできるため、相手はガードした後に逆ガードだったことに気付く。混乱を誘えること請け合いだ。



振り向きジャンプ攻撃を当てると、相手と画面端の間に割り込むことができる。



画面端に張り付いている相手に（アンディ、舞、タン、には不可）、

強烈！振り向き2段

ガード方向が混乱する振り向きジャンプ攻撃だが、2回攻撃を出すことで、よりガードしにくくすることができる。

例えば、デカキャラ（山崎、クラウザー、ローレンス、フランコ）の相手が画面端に張り付いている場合に、振り向きジャンプBそしてCの空中2段を使うと、Bのガード方向は画面端側、Cの画面方向は画面中央側となる。

普通のキャラにはジャンプBCが当たらないので、ジャンプABを使うことになるが、この場合は連続画面となる。しかしここからしゃがみBの連続技を狙っていくことを考えると、十分に強力な攻めだ。

この形は画面端でなくても使っていくことができるぞ。

今回取り上げた戦法は香緋が得意とする戦法だが他キャラにもある程度応用がきく。



その後のCのガード方向は左。



振り向きBをこのあたりで当てるとガード方向は右。

テリー・ボガード



性能を引き出して宿命の対決に決着をつけろ!!

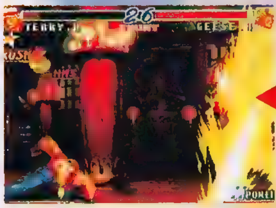
とりあえずこの2つ

担当：借金

バスタースルー	➡+C
バックスピンキック	➡+B
ワイルドアッパー	⬊+A
チャージキック	ダッシュ中➡+C
☆バーンナックル・弱	⬇⬋⬅+A
☆バーンナックル・強	⬇⬋⬅+C
★パワーウェイブ	⬇⬊➡+A
★ラウンドウェイブ	⬇⬊➡+C
★クラックシュート	⬇⬋⬅+B
☆ファイヤーキック	⬇⬊➡+B
パッシングスウェー	⬇⬊➡+D
ライジングタックル	⬇タメ⬆+A
★パワーゲイザー	⬇⬋⬅⬋➡+BC
トリプルゲイザー	⬇⬋⬅⬋➡+C

トリプルゲイザーを連続技に組み込め

テリーの潜在能力、トリプルゲイザーは連続技にも使っていくことができる。
●しゃがみA→しゃがみC
●バックスピンキック→D
から決めていくトリプルゲイザーが超実戦的。キャンセルタイミングは早くないとダメだが、しゃがみAは連打でき、バックスピンキックも見るゆとりのある技なので問題はないだろう。


ヒットしたら迷わず打てい。でも画面端だとダメージがヘボい。


トリプルゲイザーを狙うときにはしゃがみAから連携を使い、

バックスピンキックを使った攻め

当たり前だが、地上戦はクラックシュートだけではない。相手を追いやる攻めにはバックスピンキック（➡B）が使える。

バックスピンキックは移動しながら攻撃することができるため、中距離から使うことができる。中距離でバックスピンキックを使ったときにジャンプされていた場合、間合いの関係からジャンプDで振り向いている可能性は極めて低い。後ろから投げをメインに攻撃を仕掛けていこう。

バックスピンキックがヒットした後は、立ちD→必殺技が連続技になるのでこれを決める。そして、ガードされたときにはしゃがみD。対スウェーラインではダウンさせるだけのしゃがみDも、引きつけて使えばダウンさせることはない。そのため、下段であるうえにしゃがみDがヒットすればここからの必殺技も連続技になるわけだ。

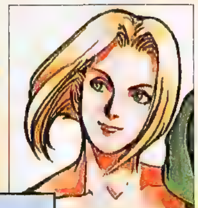
バックスピンキックで、跳ぼうとしていた相手を潰した場合は、相手はスウェーラインでダウンする。相手がクイックロールを使わない限りは


バックスピンキックをガードされたらあせらずに、


しゃがみDを使っていく。これが重要。

立ちDとしゃがみDでガードを揺さぶることができる。表と裏を入れれば4択になる強い攻めが敢行できるぞ。

ブルー・マリー



スパイダーを主力に闘うのだ！

投げまくリヨン

担当：ももやん

ヘッドアロー	➡+C
アキレスホールド(追加)	➡⬊⬇+C
ダブルローリング	⬅+B
ヒールフォール	➡+B
レッグプレス	転ばし時⬇+B
M・スパイダー	空中⬇⬊➡+C
☆M・スナッチャー	➡⬇⬊+B
M・クラブクラッチ	⬅タメ➡+B
M・リアルカウンター	⬇⬋⬅+A
☆スピンフォール	潜在時⬇⬊➡+C
☆バーチカルアロー	潜在時➡⬇⬊+A
ストレートスライサー	潜在時⬅タメ➡+A
M・ダイナマイトSW	潜在時転ばし範囲内⬇+C
ヤングダイブ	⬇タメ⬆+C
M・タイフーン	➡⬅⬋⬇⬊+BC
M・エスカレーション	➡⬅⬋⬇⬊+C

技はいっぱいあるのだ

まずは、前回掲載できなかった、追加技をいくつか説明していこう。

リアルカウンターからの投げは、前作からあったもの。3種類ある投げはダメージ同じだが、投げた後の間合いが違うぞ。起き攻めをするならば、フェイスロック、間合いを離したいなら投げっ放しジャーマンと使い分けよう。

跳び込み攻撃をリアルカウンターで回避し、着地を投げるといった使い方が有効だ。

M・スナッチャー、M・クラブクラッチ、M・スパイダーは通常のコマンド入力の他に、追加技として出すことができるのだ。スナッチャーとクラブクラッチは強力なので、覚えておこう。

M・トリプルエクスタシー	潜在時必殺技から特定必殺技を連続ヒット後⬇C
バックドロップリアル	投げ間合いでリアルカウンター中にA
フェイスロック	投げ間合いでリアルカウンター中にB
投げっぱなしジャーマン	投げ間合いでリアルカウンター中にC
M・スナッチャー	バーチカルアロー中に➡⬇⬊+B
M・クラブクラッチ	ストレートスライサー中に⬇⬊➡+B
M・スパイダー	ヤングダイブ中に⬇⬊➡+C

スパイダーでGO!

今回、マリーの主力となる技はM・スパイダーだ。ちょっと前の紹介で「不便そう」とか書いたが、忘れてほしい。

地上でコマンド（⬇⬊➡）を入力し、斜め上までレバーを入れてCボタンを押すと、低空で出すことができる。このテクニックを使えば、かなりキャッチしやすいぞ。もし失敗してジャンプ攻撃が出たとしても、問題はない。スパイダーを警戒してしゃがんでいる相手には、攻撃がヒットするからだ。

ライン移動から、下Bで牽制しておいてから、ジャンプ振り向きで相手の背後からと、いろいろと工夫して出せば、相手を惑わすことができるだろう。しゃがんでいる相手はスパイダーでは投げられないので、ジャンプ攻撃も混ぜていくと、より効果的になるぞ。

スパイダーは、対応されるようになると、まったく投げられない恐れがある。今のうちに投げておけ！


下段攻撃で牽制してから…、


地上でコマンド入力して、ジャンプと同時にボタンでスパイダーは有効だ。

技表の見方：上から色別で「投げ技」「コマンド技」「必殺技」「超必殺技」「潜在能力」となっています。星は、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。



PONY CANYON
SCITRON LABEL NEW RELEASE
SCITRON
CD 98.4.17 ON SALE
SNK
RB2 THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
OR
SOUND
-Original Sound Trax-
SNKの大人気対戦格闘『餓狼伝説』シリーズ第7弾! 「リアルバウト餓狼伝説2」が、お馴染みのキャラクター、そして鮮烈なニューキャラクターを交えて遂に登場! オリジナルBGM、VOICE&S.E.コレクションをたっぷり収録。オールカラー16Pブックレット、楽譜シート付。
新世界楽曲雑技団
予約特典:スーパーピクチャーCD
OR
SOUND
-Original Sound Trax-
予約特典:スーパーピクチャーCD
METAL SLUG 2
CD 98.4.17 ON SALE
SNK
新世界楽曲雑技団
収録曲
ORIGINAL BGM/S.E.COLLECTION
堕落天使
The Fallen Angels
彩京
AMUSEMENT WORKS PSIKYO
-SCITRON 1500 SERIES-
CD 98.4.1 ON SALE
SOUND
彩京初の対戦格闘ゲーム「THE FALLEN ANGELS 堕落天使」から、オリジナルサウンドトラックCDが早くも登場!豪華声優陣によるボイスコレクションにS.E.コレクションも加え、ファン必聴の1枚! 解説書、楽譜シート付。
CD:PCCB-00305 ¥1,529(税込)
予約特典:スーパーピクチャーCD
収録曲
ORIGINAL BGM/VOICE Collection & S.E.Collection
CD 98.4.1 ON SALE
DR
/メディアワークス
CD:PCCB-00309
キャスト
CD 98.4.29 ON SALE
/メディアワークス
CD:PCCB-00313
キャスト
予約特典:スーパーピクチャーCD
日時:毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)深夜25:00~25:30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)深夜25:00~25:30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)深夜24:00~24:30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)深夜24:40~25:10
悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD vol.2
リアルバウト餓狼伝説2
~THE NEWCOMMERS~
CD 98.4.17 ON SALE
FCS
Character Series
プリンセス クエスト/インクリメントP
予約特典:スーパーピクチャーCD
VOCAL
DR
CD 98.4.17 ON SALE
ひざの上の同居人 ドラマCD ~夢みる仔猫編~
/カネコ,カルチュア・パブリッシャーズ
予約特典:スーパーピクチャーCD
キャスト
SCITRON LABEL Renewal!!
サイトロンレーベル・リニューアル
AR -ARRANGE SOUND TRAX-(税抜¥2,800)
・予約特典:スーパーピクチャーCD
・12P以上のオールカラーブックレット
OR -ORIGINAL SOUND TRAX-(税抜¥1,800) <旧名1500 SERIES>
・予約特典:スーパーピクチャーCD
・12P以上のオールカラーブックレット
・楽譜シート付
DR -RADIO DRAMA-(税抜¥2,800)
・予約特典:スーパーピクチャーCD
・12P以上のオールカラーブックレット
・裏ドラナイト特別収録(ゲムドラドラマ)
FCS -Fantastic Character Series-(税抜¥2,800)
・予約特典:スーパーピクチャーCD ・12P以上のオールカラーブックレット
・BONUS TRACK/Karaoke Version
PONY CANYON SCITRON INTERNET URL

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.222
5/15 May 1998

爽やかな風に乗ってやってきたあの人はダレ？
初めてのこのカンジこれってもしかして…♡ どきどき新作100%恋かもね

拳をにぎりしめそこに立て！
たるんだ心に渇をいれろ！ 朝日が目にしみるぜド根性攻略

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

新学期を迎え、いよいよゲーセンデビューなんて人も多いんじゃないかな？最近は新しいタイプのゲームが多いだけにスタートラインは、今までバリバリやってきた人とそんなに変わらないのでは。でもそんなときにゲーメストを読めば、圧倒的な差が生まれるのは事実！気合で読破すること。君の求めている情報が必ずどこかにあるはずだから…。

G-MODEL荻窪店も新学期に合わせてバリオープンしているので関東のみんなや修学旅行にきたときには必ず寄っていってね。

今号のむーちゃん
（東京都 覆面太郎さん）



☆たすけてー。
目次のむーちゃんに愛の手を。

掲載広告ご案内

表紙イラスト：「スターグラディエイター2」

イラスト：藤原ひさし
表紙写真：「電脳戦機 バーチャロン オラトリオ・タングラム」

偽物イケてます

キム



半月斬も使うが、その他の選択肢が生まれた。
担当：借金

体落とし	➡+C
ネリチャギ	➡+B
☆飛燕斬	⬇タメ⬆+B
★半月斬・弱	⬇⬋⬅+B
★半月斬・強	⬇⬋⬅+C
飛翔脚	空中⬇+B〜⬊+B
空砂塵	⬇タメ⬆+A
★覇気脚	⬇⬇+B
鳳凰天舞脚	空中⬅⬋⬇⬊➡+BC
鳳凰脚	⬇⬋⬅⬋➡+C

フェイント鳳凰脚で隙をなくす

近距離での攻めは、しゃがみAからの連続技や立ちABからの連続技で体力を奪っていくことになる。コンビネーションをガードされたときには、半月斬の弱につなげて攻めていくのも悪くないが、これだけだと対応されやすくなる。そこでフェイント鳳凰脚（⬇B+C）を混ぜていこうというわけだ。

フェイント鳳凰脚のメリットは硬直を少なくできること。通常しゃがみCはガードされると相手のほうが先に動けるようになる技だがフェイント鳳凰脚にキャンセルをかけておけば同時に動きだせるようになる。これで半月斬以外の選択肢が使えるようになるというわけだ。

覇気脚を連携に混ぜる

覇気脚は、攻撃こそ遅いものの下段判定。しかもヒットしたときには追い打ちが望めて、ガードされても先に動けるというメリットを持っている技。立ちC↓覇気脚や立ちAB↓覇気脚など、連携にたまに混ぜていくと、ガードされても覇気脚から遠立ちC↓フェイント鳳凰脚で攻めを持続させていくことができる。

ブレイクショットで覇気脚を使う場合は、相手の攻撃をガードする前に入力するといい。レバーを⬇⬇と入れ、ジャンプ攻撃なら⬋を通さずに⬅でガードしてB、下段なら⬋でガードしてBを押そう。

鳳凰脚を決める

鳳凰脚は攻撃力の発生が早いので、連続技に使うだけでも状況はたくさんある。

●立ちAB↓鳳凰脚
Bのリーチが長いので多少間合いが離れてもヒットするのが強み。このコンビネーションを鳳凰脚を狙うメインにおいて考えよう。

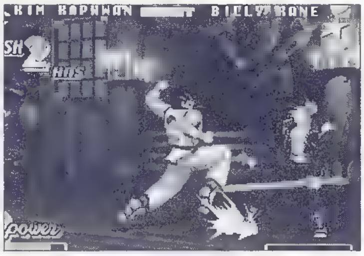
●立ちAAB↓鳳凰脚
近距離ではヒット確認が容易な立ちAABを使うとミスがなくなって◎。

●立ちC↓鳳凰脚
1段目でも2段目でも連続技になるので強力。

●覇気脚↓鳳凰脚
キャンセルではなくタイミングでつなげる。余裕はあるので落ち着いて入力すれば問題ない。

多少実践的ではなくなるが、おもしろいものならこんな連続技もある。

●近立ちC（1発目）↓フェイント鳳凰脚↓鳳凰脚
近距離Cの1発目に早いタイミングで鳳凰脚の偽物をキャンセルして入力、ここから急いで本物を出すとなんと連続技になる。おもしろいというだけで意味はないがぜひ1度は決めてもらいたい。

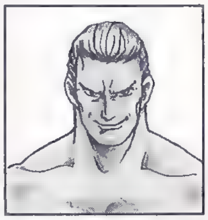


フェイント鳳凰脚から鳳凰脚へ、魅せるための連続技だ。

また、攻撃発生が早いということで鳳凰脚は反撃にも使いやすい。隙のある攻撃をガードしたときには反撃での鳳凰脚も使っていこう。使える局面は多いので、「Pパワー」状態の時には絶対に決める覚悟で行動をとろう。

相手を騙し抜け!!

ギース



今回は新生ギースの基本戦法を紹介。うーんスペースが狭いよ〜。
担当：CHU

虎殺投げ	➡+C
絶命人中打ち	虎殺投げ〜➡⬊⬇+C
虎殺掌	⬋+C
飛燕失脚	➡+A
昇天明星打ち	⬊+A
雷光回し蹴り	⬅+B
☆烈風拳	⬇⬋⬅+A
☆ダブル烈風拳	⬇⬋⬅+C
上段当て身投げ	⬅⬋⬇⬊➡+B
裏雲隠し	⬅⬋⬇⬊➡+C
下段当て身打ち	⬅⬋⬇⬊➡+A
雷鳴豪波投げ	転ばし時⬇+C
真空投げ	相手の近くで一回転+A
レイジングストーム	➡⬅⬋⬇⬊+BC
羅生門	相手の近くで一回転+C
★デッドリーレイブ	➡⬊⬇⬋⬅➡+A〜A
·A·B·B·B·C·C·C·⬇⬋⬅+C	

基本は⬇B⬇B⬇Cの下段コンビネーション

このコンビネーションは、ヒットすればダウンを奪えて起き攻めに。ガードされても様々にフォローすることが可能なのがポイントだ。

起き攻めでお薦めなのが…

1…➡Aからの投げコンビネーション。中段スタートのコンビネーションなのでガードされにくい。それにもしガードされても2発目まで出しておけば隙がなく、当て身ポイントにもなる。相手が反撃してこないのならそのまま⬇B⬇B⬇Cなどで固めていこう。

2…雷光回し蹴り〜⬇Dキャンセルレイジングフェイント（⬇AC同時押し）〜雷光投げ(前号参照)。相手の反応によって雷光投げのところで反撃される場合があるので、当て身・または下段をスカせる⬋Aからのコンビネーションで代用しよう。

3…雷光投げ。相手の起き上がりを少し待って雷光回し蹴りを出し、2のように攻めると思わせてそのままコマンド投げで投げてしまおう。2を多用しておくことで成功率が上がるぞ。

4…⬇B⬇B⬇C。基本のコンビネーションに直接もっていきたいときに使う。

番外…当て身。起き上がりに無敵・もしくは判定の強い技を出してくる相手に使う。

といったところだ。

ガードされたときのフォロー（というよりも、これが主戦法）は…、

1…⬇B⬇B⬇Cキャンセルレイジングフェイント〜雷光投げ。相手がガードで固まっているときに有効。フェイントの後にもう一度⬇Cキャンセルフェイントを挟んでから雷光投げにいってもいい。

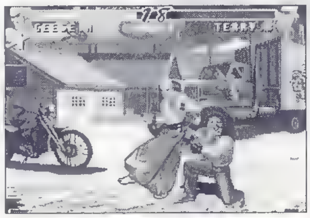
2…⬇B⬇B⬇Cキャンセルレイジングフェイント〜当て身。1を警戒して雷光投げに反撃しようとしている相手に有効。相手が下段を多用してくるならば、当て身の代わりに下段をスカす➡Aで代用してもいい。

3…⬇B⬇B⬇Cキャンセル烈風拳。1のレイジングフェイントを直接攻撃してくる相手に有効。ただし前ジャンプされると跳び越えられて反撃されるので注意。

4…⬇B⬇B⬇Cキャンセルレイジングストーム。3に対して、前ジャンプやライン移動で対応してくる相手に有効。常にレイジングフェイントを頻繁に使っておくことで、突然の本物をヒットさせる確率が上がるだろう。

5…⬇B⬇Bで止めてすぐ雷光投げ。「とりあえず⬇Cまでガードしてから…」と考えている相手に突然出すとよく決まるぞ。

簡単に5つ挙げたが、組み合わせやタイミング次第で無限に攻めが展開できる、ということをわかってもらいたい。



⬅Bで移動しつつ、攻撃判定が出る前に…、



空キャンセルして真空投げ。これすなわち雷光投げ。

ゲーム虎の穴（第二部）
やっぱCPU戦でしょ

完全なパターン化攻略じゃないけれど、方針さえわかっちゃえば大丈夫さっ！

案内人：P・鈴木

超基本!! 対人戦とは違うのよね

餓狼伝説シリーズって、いつもどうしてこんなに難しいのさ?とお嘆きのアナタ。アナタですよ。カーッとならずに、攻略してみてはいかがでしょう?

せっかく跳び込んでもペチンと返されたり、逆に跳び込まれてドカーンと連続技をくらったり、足払いでけん制しようとしたらタイガーキックを出されたり……。確かに、不都合、理不尽さが残るCPU戦だけど、あるキーワードさえ覚えてしまえば大丈夫。

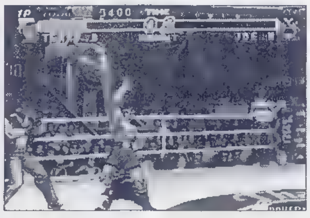
それは、パターン化された相手なら、つけこむスキは絶対あるということだ。それでは、CPUの傾向を覚え、逆手に取ることを目標にして、このページを読んでみよう。



対人戦のように動くと、この上ない強敵に見えてくるCPU。

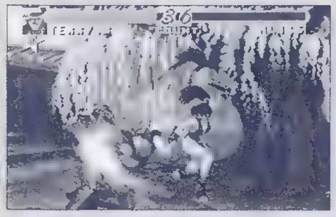
CPU戦をプレイする上での4大ポイント

いくらガードを固めていても、CPUはあまり投げを狙ってこない。しゃがみガード不可の攻撃、一部のキャラのコマンド投げさえ気を付ければ、屈んで待つことが可能だ。



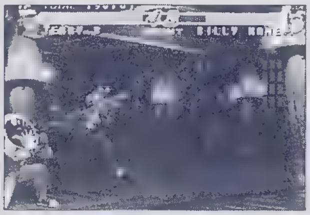
あまり投げてこない

必殺技をガードした時に受けるダメージはないに等しい。必殺技をガードすることを恐れず、ガード後の反撃に狙いを定めれば、CPUは勝手にスキを作ってくれるぞ。



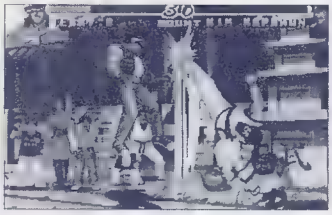
必殺技の削りは小さい

CPUは勝手にスキの大きいコンビネーションや必殺技を出してくる。手堅くガードしていれば、きっと確実に反撃できるチャンスがやってくるはずだ。じっくり待とう。



スキが大きい技を出してくる

跳び込んでも対空技を出してきたり、足払いを出してもすぐ反応して必殺技を出してきやすい。能動的に攻めるよりも受動的に待ったほうが勝ちに結びつきやすいようだ。



超反応で反撃してくる

一人目は慎重に選べ！

一人目に闘う相手を選ぶことができるわけだが、何も考えずアンディを選択しているキミは、少しだけ考えたほうがいい。後半に出てくるとイヤだなあ、という相手を一人目にすれば、後の展開はそれだけ有利になるはずだ。

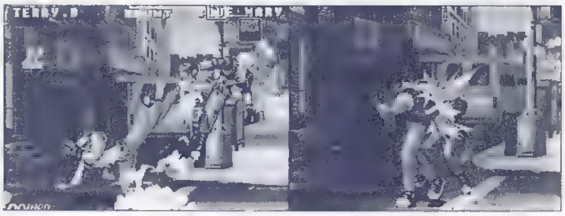
特に、秦兄弟や山崎、キム、ホンフゥあたりに注意したほうが良いだろう。

ただ、ビリーなどの中ボス戦や、ギース・クラウザーのボス戦は避けて通れないぞ。

最低限のCAは覚えよう

CPUがスキの大きい必殺技を空振りした時に、反撃するためのCAは最低でも一つ覚えておきたい。今号に詳しく載っているので参考にしておこう。

また、CPUがライン移動をした時のために、対ラインキャンセル必殺技の練習をしておこう。効率のいい必殺技を探すことも重要。



対ライン攻撃（立ちD）を出したら、キャンセルで必殺技を出すところまで1セットで入力。屈みDを出してもいいね。

攻めすぎない

超反応のCPUに対して攻めるのは、かなりのテクニックが必要になってくる。だから、無理して技を出す必要はないぞ。

CPUがスキのある必殺技を出してくるまでは、じっと耐えるのも一つの方法だ。タイムアップで体力勝ちするくらいの方針で守ってみよう。



耐える、これ重要。そのうちCPUはスキの大きい技を出す。

むやみにライン移動は行わない

CPUは超反応なので、こちらが苦しまぎれに逃げの一手としてライン移動を使っても、すぐに反応して反撃されてしまう。おとなしくガードを続けたほうがよさそうだ。

ただ、ビリーの超必殺技など、ライン移動からの攻撃が有効な場合は、積極的に反撃を狙っていきたいところだ。

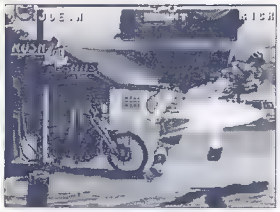


反撃として使う場合以外は、ライン移動は抑えておこう。でもビリー戦は別。

CPUの弱点

CPUが攻撃をくらいやすい局面を教えよう。それは「起き上がりや、ある攻撃をくらってふっとんだ直後」だ。

例えばテリーや東で、小のバーンナックル、スラッシュキックをヒットさせた後は、CPUは空中へ吹っ飛び、ダウンせずに着地する。ここに攻撃を重ねれば、ほぼCPUはくらってくれるのだ。



相手を吹っ飛ばしたり、ダウンさせた後は技を重ねておこう！





このチャンスばかりは、待たずに積極的に技を出していったほうが良いだろう。

まずは確実に手が出る反応が必要!!

相手がライン移動したのを見て、Cとか押さないように。

担当　借金

ラインの攻防 おさらい編

ラインを用いた攻防は、非常に役に立つものの実際のところはサブ的な要素が強い。これは、お互いがメインラインにいるときの攻防が、もっともダメージに結びつきやすいからである。とはいえ、ラインの攻防を知らない場合はずいぶんダメージを損することになってしまうだろう。ラインの知識をしっかり押さえ、いらぬダメージで損をしないようにすることが大切だ。

最低限の基礎知識

ラインに対する知識的な部分はすでに前号で紹介しているのだが、今回解説するラインの攻防を自然に読むためにももう一度解説しておこう。

スウェーラインへ移動するには、相手がメインラインにいるときにD。入力成立からメインラインでのやられ判定がなくなるので回避に使うこともできる。


Dを押した瞬間から、メインラインの攻撃は回避できる。

相手がスウェーラインにいるときに押すと対スウェーライン攻撃を出すことができる。スウェーラインの相手をメインライン側から攻撃する手段は立ちDと、しゃがみDの2通り。

そして、スウェーライン側からメインラインに対して使うことができる行動は、Aで対メインライン上段攻撃。しゃがみガードをくずす中段判定の攻撃をしかけながらメインラインに戻る。下半身無敵になるのが特徴。

Bで対メインライン下段攻撃。こちらは下段判定の攻撃を上半身無敵になって繰り出す。この2つの行動はどちらも、ガードされた後に反撃を受けることはない。基本的に、Aはガードされても先に動けることが多く、Bはガード後先に動いたり後に動いたり一定ではない。イメージ的にはどちらもほぼ五分と考えて構わないだろう。リスクが少ない分ダメージも高くはないが、有効な手段である。

Cは対メインライン威力大攻撃。全身にやられ判定があるが、ヒットさせた後はメインラインで通常技（攻撃力の発生が早いもの）につないでいくことができる。ただし、山崎、ギース、双角の3人のみヒットすると相手をダウンさせてしまうので連続技は望めない。


威力大攻撃でダウン。山崎とギースは一応下段判定。

Cもガードされた後は若干不利になる程度で反撃の心配はないが、メインラインの攻撃をガードさせる前にくらう可能性は高い。また、香緋のみCをガードさせた後もかなり早く動きだせる。

レバーXでクイックロール。メインラインに戻るまで全身無敵になるのが特徴。メインラインに戻ったところで硬直があるので読まれると痛い反撃を受けることになるが、対スウェーライン攻撃を回避するには十分な行動だ。

そのほか、レバーを上要素に入れることでライン停滞。通常、一定時間でメインラインに戻されてしまうものをレバーを離すまで止まることができるようになるもの。またただDを押せば何もしないでラインに戻ることもできる。

実はメインライン側にも無敵があるんです

対スウェーライン攻撃にも無敵時間が存在することが最近判明した。対メインライン攻撃は、下段攻撃なら上半身無敵、上段攻撃なら下半身無敵と、攻撃と逆の部分が無敵になる。それに対して、対スウェーライン攻撃は、立ちDで上半身無敵、しゃがみDで下半身無敵と、攻撃する部分が無敵になっていたのである。

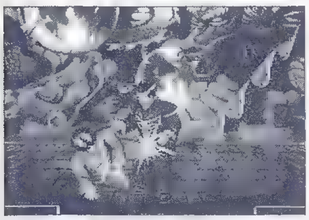
対スウェーライン上段攻撃に立ちDがかち合うと、後に出してもメインライン側が勝つのはそのためで、下段同士がかち合ってももちろんメインライン側が勝つ。


メインライン側がどんなに遅く出してもかち合っていれば、


メインライン側の勝利で幕をとじる。

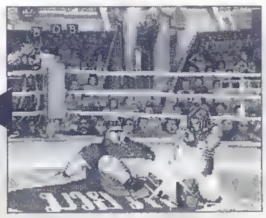
しゃがみDの性質

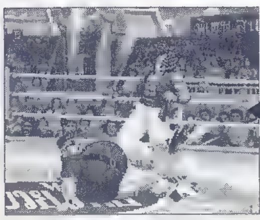
メインライン側の攻撃手段の1つであるしゃがみD。このしゃがみDは、スウェーラインにいる相手に使うとダウンさせるだけだが、メインラインにいる相手に当てるとダウンさせないという性質を持っている。この性質を組み込んだ戦法は、次のページで説明するので詳しくはそちらを参考にしてほしい。


完全に戻った相手に当てればしゃがみDでもダウンしない。

1人だけ例外がいたりする

スウェーラインから攻撃しつつ戻る場合、リスクがあまりないAorBを使うことになるだろう。だからメインライン側もそれに応じて行動を割り振ればいい。もし、対スウェーライン攻撃がガード及びヒットしたなら、その後は通常の密着戦になるはずだ。ここで、1人だけ例外がいるので紹介しておくと、チン・シンザンのみ、対メインライン攻撃からコンビネーションが発生する。対メインライン攻撃→CorしゃがみCで中段攻撃と下段攻撃を仕掛けることができるのだ。AorBからしゃがみCなら連続技になるだけでなく、キャンセル必殺技で攻めを持続させることもできる。だから、メインラインにいるときに相手がチンの時のみ、ガード後に手を出すのはやめたほうがいいだろう。


チンの対メインライン攻撃はすべて、


メインラインに戻っても攻めが続く、手出し厳禁なのか？

第一段階のラインの攻防		対メインライン 上段攻撃(A) 下半身無敵	対メインライン 下段攻撃(B) 上半身無敵	対メインライン 威力大攻撃(C) 無敵なし	対メインライン クイックロール 全身無敵
対スウェーライン	上段攻撃（立ちD） 上半身無敵	⇦の勝ち ダメージ大	⇧の勝ち ダメージ小	⇦の勝ち ダメージ大	⇧の勝ち ダメージなし
対スウェーライン	下段攻撃（しゃがみD） 下半身無敵	⇧の勝ち ダメージ小	⇦の勝ち ダメージ中	⇦の勝ち ダメージ中	⇧の勝ち ダメージなし

考えている以上に奥は深い ラインの攻防 上級編

ラインの攻防を理解すれば、相手のレベルが少しだけわかる。

担当：信金

ここでの心理戦は、相手が確実にラインに対して反応できていることを想定しての話であることを最初にいっておこう。

本能的に出したくなる立ちD

メインラインにいるキャラが、スウェーライン側の相手に対して攻撃する方法は立ちDとしゃがみDがある。キャラによっては、対ラインに攻撃判定を持つ必殺技を当てることもできる。が、スウェーラインに判定のある必殺技は基本的に発生が早くないものばかりのため、技を置いておく使い方が増える。つまり、ライン移動を見て出す攻撃にはやはり立ちDかしゃがみDを使うことになるわけだ。

ここで考えなければならないのが、

●立ちDからはキャンセル必殺技で大ダメージが見込めるということ。しゃがみDはダウンさせて終わってしまうが、立ちDならばしゃがみDの倍以上のダメージを与えることができる。そのため、メインライン側の対スウェーライン攻撃が立ちDを出してくる可能性が高くなっているのはもはやいうまでもない。

これを考慮すると、スウェーライン側は立ちDをすかすことができるBの安定度が大幅に増す。スウェーライン側の選択肢はとりあえずBということに落ち着くわけだ。


とりあえずはBがリスクの少ない選択として落ち着く。

気持ちはメインライン側が有利なのか?

前の項で説明した通りに考えれば、スウェーライン側はBの使用頻度が上がる。ここで、メインライン側もダメージを捨ててしゃがみDを使う必要性が生まれてくる。

●スウェーライン側の心理

Aを使って立ちDにかち合う危険をおかすよりBを使ったほうがリスクも少ない。

●メインライン側の心理

立ちDがあまりにもダメージを奪えるため、あえてしゃがみDを使うことにより打ち勝てるはず。

この心理を見ると、メインライン側が精神的に有利にライン戦を行っていることが分かる。はたしてスウェーラインに移動することは不利な行動なのだろうか?

安定させるならクイックロールを混ぜていく

メインライン側が、スウェーラインに対してしゃがみDを使い始めた場合、一見スウェーライン側は窮地に立たされている。だが、対スウェーライン攻撃を立ちDにしろしゃがみDにしろ、確実に出してくることが分かっているならば、クイックロールが選択肢として生まれてくる。

そこで、リスクを考慮して選択肢を作る場合、

⑴ 立ちDをすかせる攻撃手段のB

⑵ 相手のライン攻撃を無効化させるクイックロール

この2つの振り分けだけでラインの攻防を組み立てることができる。リスクは、メインライン側の選択肢が変わらない限りほとんどない。

第2段階のラインの攻防		対メインライン B	対メインライン クイックロール
対スウェーライン	立ちD	⇧の勝ち ダメージ小	⇧の勝ち ダメージなし
対スウェーライン	しゃがみD	⇦の勝ち ダメージ中	⇧の勝ち ダメージなし

さらに先のステージへ登るとこうなる

メインライン側の安定した選択肢しゃがみD。ヒットさせてもダウンさせるだけで、あまりダメージを望むことはできない。この説明に偽りはないのだが、これはあくまで相手がスウェーラインにいた時に限る内容である。詳しく説明していくと、

●立ちDは上半身無敵、そしてしゃがみDは下半身無敵

であるという事実により、相手のBとしゃがみDがかち合ったときにはたとえ遅出しでもメインライン側が勝つことができた。このしゃがみDの遅出しは、つまるところスウェーラインからのBが自分に当たる寸前（攻撃力発生寸前）でもしゃがみDを押すことができれば確実に勝つことができるということである。

では、Bが攻撃力を持つ寸前までしゃがみDを引き付けたら実際どうなるのか? 結果はもちろん無敵を有するメインライン側が勝つわけだが、スウェーラインからBをしかけた相手はすでにメインラインに戻っているのである。前のページで少し触れたとおり、

●メインラインの相手は、しゃがみDでもダウンしない

性質がRB2にはあるため、引き付けてしゃがみDを当てるとなんと、しゃがみD→必殺技という連続技も生まれてくるのである。


しゃがみDを引き付ければ連続技に使えるので強力。

立ちDだけがダメージ源だった1つ前の心理戦に対しこちらはしゃがみDも同等に扱うことができるのである。クイックロールを使われても硬直にうまくしゃがみDを合わせられるのでダウンさせない引き付けての攻撃は、1つ前の対スウェーライン側の安定した選択肢を打ち破る脅威となるわけだ。

対するスウェーライン側に手がなくなったかと思うと、メインライン側が引き付けを狙う限りは、C（威力大攻撃）で先に打ち勝つことができる。これは、立ちDなら下半身、しゃがみDなら上半身という無敵のない部分に先にCの攻撃力を当てることができるからである。

Cが引き付けに強いからといってだれかれ構わず使用すると、もちろん普通の立ちD→必殺技をくらうことになる。

じゃんけんのように駆け引きが絡み合っているように見えるが、ラインの攻防は相手のレベルを見切れれば打ち勝つ可能性はどんどん高くなる。読みの行動もここまでくると楽しいと思えるのではないだろうか。


だが、代わりにスウェー～のCをくらう原因にも。

じゃんけんに拳銃が使えるとき

最後に1つ。テリー、アンディ、タンといったキャラの対メインライン上段攻撃は、攻撃判定が高いところにあるため、アンディ、マリー、崇秀などしゃがみDの姿勢が低いキャラに読み勝って判定で負けることがある。また、香緋の立ちDは下段のほうまで判定があるのでライン上にほぼ重なったところでは対メインライン下段攻撃を潰されることがある。この辺りの例外も覚えて対戦に臨めればもうなにもいうことはない。


読みに勝って勝負に負けるのは悔しいがしょうがない。

第3段階のライン攻防		対メインライン B	対メインライン クイックロール	対メインライン C
対スウェーライン	しゃがみD 遅出し	⇦の勝ち ダメージ大	⇦の勝ち ダメージ大	⇧の勝ち ダメージ大

勝利への第一歩

ダウン状態からの生還

きつい起き攻めと追い打ちを
回避するのは難しくない…？

担当:伊勢猫　協力:ちゃっきー

あきらめるのはまだ早い！

CPU戦で基本の操作にもある程度は慣れて、技も覚えたから対戦に乱入して…結果起き上がりを攻められてダウン状態から復帰できずに一方的にボッコンボッコン…。

まあ、対戦格闘ゲームをやっていれば誰でも一度は経験があることとはいえ、起き上がりの仕組みをきちんと理解できていれば、こういった状況を減らせるのも事実。

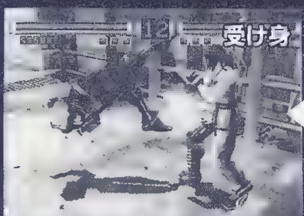
そこで、今回は対戦でどうしてもうまく起きあがれない…といった人や、実際にこれから対戦を始めよう思っている人はもちろんのこととして、対戦をするうえでの重要な起き上がりに関したシステム回りの流れを追って、詳しく取り上げていくことにしよう。

主要キャラもしっかりフォロー

GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ

巻頭記事の「ティファ、プレイヤーキャラとして登場！」のニュースにより、クラウド、ティファ一色になりそうな『EHRGEIZ』だが、主要キャラだって負けてません。しっかりキャラ別攻略でフォローしていきますよ！その前に…。

ダウン回避







受け身で確定…

●一見すると欠点のないその場受け身だが、実は無敵時間の終わり際にガードできない瞬間がある。

このため、相手に受け身を読まれると確定してしまう攻撃もある。





ダウンとダメージ回避

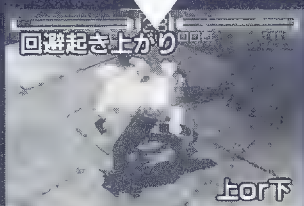
ダウンしてしまう主な原因として、投げやダウン判定を持っている攻撃が決まった後が挙げられる。前者の投げに関しては、投げ技そのものを投げ抜け（投げモーション中にタイミング良くG）するしか回避法はないが、攻撃がヒットした場合のダウンについては、受け身でダウンそのものを回避できる。

具体的なやり方としては、攻撃をくらってから地面に落ちる少し前にGボタンを押せばOK。タイミングが分かりづらい場合などは、別にG連打でもOKだ。

成功すれば、転倒ダメージと同時にダウンも回避。この時にレバー入力をプラスすることで好きな方向へと移動できるが、その場受け身は無敵時間が長いのに対して、移動するとほとんど無敵がない。







回避蹴りが出ない？

移動起き上がりと同じく、移動回避後も起き蹴りを実は出せる。ところが、実際にやってみると起き蹴りが出たり出なかったり…。これは、落下してきた状態によって受け身の種類が違うためで、中にはまったく出ない場合もあるので注意。

ダウン回避不能



一部の打撃技



投げのバウンド

いまの受け身取ってない？

投げのバウンドについては受け身が取れないといったが、ダウン判定を持っている一部の攻撃に関しても、受け身を取れないモノがある。

具体例を挙げると、猪場のダンシャーラリアット（走り→上）や三島のチャハイドタイル（ステップ→上）などの、相手を叩きつけるタイプの攻撃を指す。これ以外にも、受け身を取れない打撃技といったモノがある。

起き上がり

その場起き



無敵で攻撃をスカす

ダウン状態でGボタンを押すことで、その場起き上がりをすることができる。
[illegible]、その場起き上がりはモーション[illegible]（キャラが半透明に[illegible]）が無敵状態で、追い打ち攻撃やダウン状態にヒットする攻撃を避けつつ相手に反撃できる。
このため、相手に起き上がり方を読まれない限りは、最もリスクが少なく、かつ有効な起き上がりだといえる。

起き蹴り



ガードで反撃確定…

ダウン状態で各種の攻撃ボタンを押すことで出せる起き上がり攻撃で、上攻撃ボタンで中段判定、下攻撃ボタンで下段判定の起き蹴りを[illegible]できる。
これ以外でも、上＋下入力で[illegible]を出すことが可能で、「[illegible]」の場合は[illegible]、逆に「[illegible]」だった場合は中段判定のヘッドスプリングキックを出すこともできる。

移動起き



移動のメリットは？

ダウン状態でレバーを入れるとそれに[illegible]方向へと転がって移動できる。
移動起きはその場起き[illegible]というモノがないうえに、ほとんどの下段攻撃に当たってしまう。しかし、位置的な不利を脱出できる以外にも、飛び道具系の必殺技が当たりづらい特性も持っている。
また、[illegible]。

起き攻め・ワンポイント


ある程度は決め打ちで追い打ちか起き攻めを狙うと避けづらい。



[illegible]
プレッシャーを与えられる。ただし、足方向からの上＋下特殊起き蹴りには十分に注意したい。

ダウンしている相手の起き上がりを[illegible]ていっても、その場起き上がりモーションの無敵時間をうまく使われ、[illegible]。
有効な起き攻めのひとつは、連携技の重ね。これであれば、打撃技を見てその場起き上がりをする相手にも派生させることでプレッシャーを与えられ、[illegible]るような技であれば、より効果は高い。
2つ目としては、決め打ちになるが[illegible]い打撃技も選択肢としては決して悪くはない。
この場合、相手の反応よりも先に追い打ちを入れるのが狙いで、最速の起[illegible]が最大のメリット。もちろん、相手が[illegible]きにはスカされてしまうが、一度でも読み勝てれば、相手に〝寝ていては危険〟ということを認識させることができる。
これ以外では、ナジームの下段デス[illegible]（必、下）など、ダウン状態の相手にヒットする必殺技も有効。各キャラの特性を活かした、起き攻めを組み立てていこう。

起き上がり・ワンポイント



[illegible]

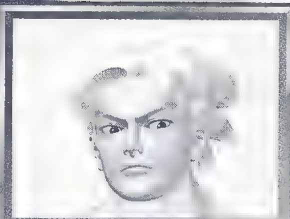

各種ダウン投げを持っている[illegible]
ン投げに対しては起き蹴り、打撃にはその場起き上がりを決め打ち気味に出していこう。

[illegible]
この状態であれば、相手が追い打ちを狙って出してきた攻撃に対しては、その場起き上がりでスカして硬直に反撃を狙っていくことができ、ダウン状態にヒットしない攻撃の重ねに[illegible]は、起き蹴りを使って反撃…と、[illegible]の行動に対処しやすい[illegible]。
[illegible]ームガンやナジームの[illegible]ファイヤーなど、ホー[illegible]いくことが可能。
ただし、移動を始めた直後のモーション中はヒットしてしまい、例外的に三島のプットマイン（走り　必）など[illegible]。
[illegible]上がる場合のみ可能なので、チャンスがあれば狙ってみても面白い。



エアガイツ

基本を侮るなかれ!!



三島 拳

今回は基本に立ち返って通常技と地雷による起き攻めを考えてみる。アームガンに頼りがちな三島よ、さらばだ！

担当：GYU

必殺技に頼らない闘い方を身につけろ！

信頼性の高い飛び道具を持ち、追い打ち技として強力な地雷を設置することもできる三島拳は、必殺技ゲージの使用頻度が非常に高いキャラだ。

しかしいくら強力だからといって、これらを無駄に乱発すると、いざというときに必殺技ゲージが足りなくなり、窮地に立たされてしまうことになる。そういった状況を作らないためにも、通常技による戦術をマスターしておくことが重要というわけだ。

ここでは距離に応じた通常技の使い方と連携、そして必殺技を用いた起き攻めについて説明していこうと思う。通常技と必殺技をバランスよく使い分けられれば、君の三島はより強まるだろう。

STEP 1 通常技による効果的な攻め

接近戦(投げが入る間合い)と中距離戦（スタート時の間合い）では、通常技を使って闘うことがセオリー。さっそくそれぞれに応じた技の厳選と使い方について説明しよう。

まず接近戦では、アーミージャブ（上）を起点にした連携技が有効。具体的にいえば、マッハパンチ（上、下、上×9）やファイナルインパクト（上、上、J上、上、上、上、J上、上、J上、上、上、上、G）を途中で止めて、そこからさらに中段もしくは下段判定の打撃技、投げといった選択肢で攻めるといったところ。

ちなみに中段で攻める場合はフランキングアッパー（レバー90度入れ 上）がオススメ。この技には避け性能が高く相手の反撃を避けつつ攻撃できるといった利点がある。この技と対にして、下段のヘルスピンエルボー（下＋必、J上）も織り交ぜていこう。

中間距離でのオススメ技は、ディバイドタイル（ステップ上）。中段判定のこの技、発生こそ遅いが判定が強いので、中間距離でなにかと役に立つ。しかも中段のディバイドナックル（ステップ上、上）と、下段のディバイドスピンキック（ステップ上、下）に派生させることで、さらに2択攻撃を仕掛けることも可能だ。

また上段攻撃だが、ハンマーソード（歩き中 上、上）の1発止めも有効。とにかく当たり判定が強いこの技、中間距離からの牽制技として使おう。この技の後に、フランキングアッパーとヘルスピンエルボーを連携させるのも良し。

ところでインタラプト後などといった技の出の早さを求める場面では、中段攻撃のライジングアッパー（上＋下）がオススメ。超近接兵器だ。



接近戦ではFインパクトやマッハパンチを起点に攻めよう。



中間距離ではディバイドタイルがオススメ。派生技もグー!

地雷メインの起き攻めでダメージを稼げ！

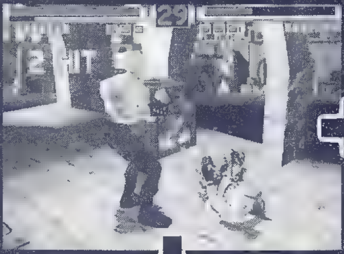
前出のフランキングアッパーやヘルスピンエルボー、そして投げといった攻撃で相手をダウンさせた場合は、起き攻めでさらなる追加ダメージを与えたいところ。ここで活躍するのが必殺技の地雷だ。

地雷はダウン中の相手にはもちろんのこと、回避行動や無敵起きあがりにもヒットするので、起き攻めには最適の攻撃。「地雷をかわすためには、受け身を取る以外の選択肢がない」という心理を逆手に取って起き攻めを行おう。

では相手がダウンしたら、とりあえずプットマイン（レバー入れ 必）で地雷を置いてみよう。地雷を設置したら安全地帯にすぐさま逃れて爆破。もちろん相手が受け身を取らなければ、爆風がヒットするので、さらに起き攻めを続行すること。また読みが外れて相手が受け身を取ったら、地雷を盾にしてトリプルアームガン（必）溜め、相手にプレッシャーを与えるといった戦術もオススメだ。

一方、こちらの地雷設置を予知して受け身を取るような相手であれば、あえて地雷を置かずにスライディング（走り中 下）を繰り出すといい。この相手が受け身を取れば、このスライディングでまたダウンを奪えるので、さらに起き攻めを続行できる。つまるところ、地雷とこのスライディングの2択こそが、三島の起き攻めのポイントということだ。

また相手を壁際に追いつめた状態で受け身を取るようであれば、ガード不能技のオーガクラッシュ（上＋下＋必）を重ねるのも手。一応、オーガクラッシュはインタラプトすることが可能だが、ローリスクハイリターンと考えれば、さしたる問題ではないハズだ。



相手からダウンを奪ったら、すかさず起き攻めを狙う。



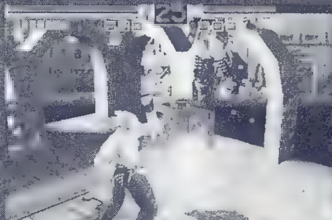
受け身を取らない相手には必殺技の地雷で追い打ち。



受け身にはスライディングで追い打ち。いわゆる2択です。

オススメコンボ

浮かせ技 上＋下(ライジングアッパー)



ウィンドゴッドハンド（ステップ 下、上）やターンハイキック（立ち上がり 上）で相手を浮かせた後は、空中コンボを決めることができる。どちらも上段攻撃なので、ヒットさせることは少し難しいが、まとまったダメージを与える大チャンスだ。

で、コンボを決める場合の追い打ち技だが、まず大安定なのがライジングアッパー（上＋下）。威力は小さいが、ある程度のダメージを確定させられる。また相手が空中受け身を取らないようであれば、ワンツーキック（上、上、上）を狙ってもいいだろう。



YOKO. Y

YOYO陽子

しゃがみガード、投げ抜け、必殺技等で差が出てくる陽子。Jフレーム、ヨーヨー垂らし等で乗り越えろ！

担当:KAL

壁を越える鍵は…？

陽子は、いわゆる初心者キラーキャラだ。ガードもろくにできない時期に、いきなり移動多段技の**天空三連脚（走り中 上、上、上）**と、**下段→中段と続く地旋飛翔脚（G＋下、上、上、上、上）**という、強力なインスト技が使えてしまう。

しかし、レベルが上がってくると、上段技ばかりのためにしゃがみガードに苦しまされるようになる。攻撃力も低く、必殺技もないに等しいため威力不足で負けることも…。

陽子で勝ち抜くには、これらの欠点を克服していかなければならない。つまり中段技を多く使う、威力不足を補うためダウン攻撃にヨーヨーを使う、などだ。

地旋飛翔脚をメインに多段技で攻め立てよう

まずは、多段技で移動しながら攻撃できる天空三連脚や、同じく多段技で当たれば痛い**地旋飛翔脚**を使って、相手の対応を探っていこう。天空三連脚がよく当たったり、地旋飛翔脚ヒット後に空中受け身のとれない相手なら、この2つの技をメインに使っていけばいい。

ただしどちらも遠～中距離用で、近距離での使用にはむかない。近距離になったら、**水仙（上、下）**や**連旋払（下、下、下）**、**満月（上＋下）**といった技を早め早めに出していこう。そして**擺突（上）**などから投げ、レバー1回転投げを積極的に狙っていく。**流滑腿（走り中、下）**ヒット後に受け身をとる相手にも狙えるぞ。



地旋飛翔脚は、ヒットしているうちはどんどん出していこう。

中段技とヨーヨー垂らして足りない部分を補う

上段技が多く、下段技もガードされると2段目以降が出ないものが多い陽子は、しゃがみガード重視の相手に苦戦する。天空三連脚、地旋飛翔脚、水仙などは、これにいきなり封じられる。

この、しゃがみガード安定を崩すためには、単発であとが続かない満月以外の中段技を多用していく必要がある。

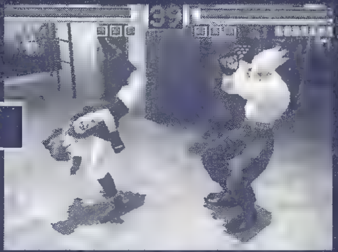
●遠距離から接近しながら攻撃したいとき

遠距離から一気に間合いを詰め、中段攻撃を仕掛けられる**献仏蹴（ステップ 下、上）**がかなり強い。ステップ中に下攻撃ボタンで必ず前へ進む特殊移動になり、そこから後ろ足で蹴り上げる技なのだが、ガードされてもスキがあまりなく、また間合いも開くため、これで反撃を誘って地旋飛翔脚や**螺旋蹴り（レバー90度コマンド 上）**でカウンターをとる、といった戦法が使える。

一度この戦法を使って、もう引っかからないと思ったら、接近戦にもちこむのもいい。

技を置かれたり、相手が突っ込んできそうだな、と思ったら、後方へステップしてから出そう。ステップ後の特殊移動が必ず前へ進むのを利用するのだ。

一気に踏み込んで献仏蹴。ガードされても、





反撃してくるところに地旋飛翔脚などでカウンターを狙える。

●中距離から出す中段攻撃

相手にやや攻撃意識が感じられないときは、少し強気に、**疾風月（走り中G＋上）**で接近しよう。この技のヒット後は、空中コンボを入れられる。これが決まれば大きい。ただし出は遅く当たりも弱いので早めに出すようにしていこう。

相手も十分攻撃態勢にあり、『疾風月ではつぶされそうだな、でも献仏蹴を入力している暇もないな…』

こんなときに便利なのが、**砲矢蹴り（上＋必）**だ。

この技はモーションが天空三連脚に似ており、出す間合いも同じくらいでいい。そのため天空三連脚や意表をついて足払いにいく**天地連脚（走り中、上→下）**を警戒している相手には特に有効だ。

ガードされてもまず反撃は受けないので、これを利用してインタラプトを置いておいたり、さらに逆手にとって投げ、レバー1回転投げにいくのもいい。

●近距離でしゃがみガード安定を崩すには？

近距離では、中段蹴りの**鬼子母神蹴り（歩き中、上、最大6段まで可）**と、**腥蹴り（単なる立ち状態からの下）**を散らせて出していき、反撃を誘って螺旋蹴りや浮かし技の**三日月（立ち上がり中、上）**をカウンターで合わせていく。

またジャストフレーム技の**仏跡降臨（上→上→上→J下→上→上→J上→上→上→上→上→J下→下）**も、近距離では役に立つ。3段目の下段は腥蹴りと同じでしゃがみ状態をつくれるので、そこから立ち上がり途中技を出したり、最後まで出すと思わせて4段目の中段蹴りで止めて、再び腥蹴りや鬼子母神蹴り、地旋飛翔脚、螺旋蹴りといった技で裏をかいていこう。

陽子 オススメコンボ

走り中、G＋上→走り中、上→上→立ち上→上＋下



いきなり天空三連脚が3発入っ[illegible]

陽子は飛び道具としての必殺技がない、投げが抜けやすい、全体的に技の威力が低いなど、とにかく攻撃力不足が問題だが、コンボはいいものがある。このコンボはおもに疾風月から狙っていくか、[illegible]廻掌からも入る。また三日月のカウンターヒット時も入るが、これは満月で安定しておくか、ヨーヨーを垂らしておくのがオススメだ。

●狂犬の散歩でダウン攻撃

ヨーヨーは飛び道具としてはあまり使わない。**狂犬の散歩（必押し続け→下押し続け）**をダウンしている相手に対するダウン攻撃として使用する。主に正面投げや地旋飛翔脚のあとに狙っていくが、相手がすぐに起き蹴りを出してくるようなら、まずは出さなくなるまで起き蹴りに地旋飛翔脚を合わせてカウンターをとったり、起きあがったところを1回転投げで投げていく。

ちなみに、溜めてから「垂らす」と威力が上がるぞ。

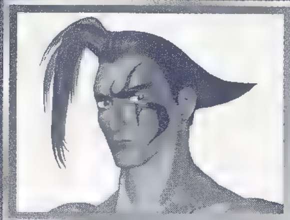


少し溜めてから垂らす。当たらなくなるまで垂らしっぱなしだ。



エアガイツ

PRINCE NASEEM



多彩な連携を装備しながらも、強烈な一撃を持つナジーム。凶悪な火炎をも使いこなし、死角をなくせー。

担当:スー

キックボクシングで培った多彩な「技」

ジャストフレーム技を含め、全キャラ中最大のコンビネーション数を誇る、キックボクシング界の貴公子ナジーム。彼の本当の魅力はそこにはない。真に威力を発揮するのは、**必殺技の「デスファイヤー」**だ。しかし、そればかりを撃ち続けることはできない。なぜならば必殺技には限りがあるからだ。

だが、彼も本職はキックボクサーだけあって、コンビネーションのみならず、強烈な打撃技も多数装備している。リング中央では、強力な単発技。コーナーに追い詰めてからのラッシュ。切り札のデスファイヤーと、ナジームはEHRGEIZで闘う術を心得ているキャラだといえる。



ナジームの多彩なコンビネーション。最初はこれだけでOK。

まずは基本のコンビネーション技から

ただ出すだけじゃダメ

ただ上攻撃、下攻撃ボタンを連打しているだけで出るナジームのコンビネーションだが、攻撃のリズムが単調で、インタラプトされやすい。しかもどこでローキックを出すか読まれてしまうと、ガード後の硬直に反撃されてしまう。

これを避けるためにも、いったん途中でやめ、投げ、デスファイヤーに素早く切り替え、確実にダメージを与える。

ジャストフレーム技につないでもいいのだが、これもインタラプトされやすく、相手に下がられてしまうと非常に危険だ。

ひるませ技 特殊ステップ技で闘いを有利に運べ!

そこでは単発技が生きてくるわけだが、中にはヒットさせると、相手をひるませてしまう強力なものがある。

比較的発生が早く、出しやすいのが、ブレイクストレート(G+上)、ハーフキリング(上、G+上、上)の2発目。発生は遅めだが、ひるませ時間が長いのが、ハンマーナックル(上+必)だ。

また、出し方にちょっとしたコツがいるが、レフトブーメランアッパー(敵方向にしゃがみレバー左 G+上)、クラッシュブーメラン(敵方向にしゃがみレバー右 G+上 G+上、上、下、上)、ハリケーンスピンキック(レバー1回転 上、上、上、上、上)の3つもオススメ。

特に、ハリケーンスピンキックは、ヒットすると相手の向きを強制的に変えてしまうほどの強力な蹴りの連打だ。

他にはステップからの、クラッシュフック(ステップ下、上)とローブーメランフック(ステップ 下、下)の2択もイイ。一瞬間をおいてのロケットアッパー(立ち上がり 上)や、投げも混ぜると戦法が広がるぞ。

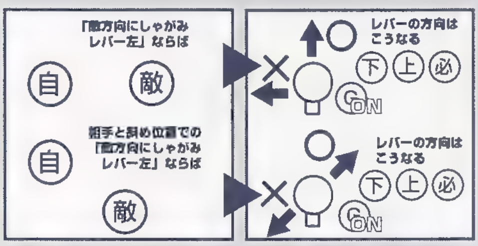


相手をひるませて、先に動き回いを有利に運ぶ。基本だね。

特殊入力技をマスター!

技表を見ると、ナジームの技のなかには「敵方向にしゃがみレバー左 G+上」などがある。これらの特殊入力技は、相手に対して左という意味だ。またしゃがみは特に重要ではなく、ガードボタンを押しっぱなしにしていればいい。レバーも長めに入力して「スウェー」を発生させないと出せないことも覚えておこう。

ほかの「レバー1回転上」や、「ステップ下、上」も、ガードボタン押しっぱなしにすると、かなりやりやすい。



凶悪なデスファイヤーキャンセルで相手を幻惑せよ!!

ナジームの切り札「デスファイヤー」は発生も早く、威力もそこそこ。インタラプトを失敗しても助けられたりと、非常に使い勝手がイイ。

そこで、必殺技ボタンを押したままガードボタンを押すと、デスファイヤーをキャンセルすることができる。発射モーションを見ると相手は回避行動をとったり、固まったりするので、そのスキに攻撃を仕掛けよう。

また必殺技ボタンということで、インタラプトもできるし、そのモーションで攻撃もかわせるので、かなり使える。



モーションを見て相手が回避行動をとったら、



すかさず攻撃。そのまま撃っても当然構わない。

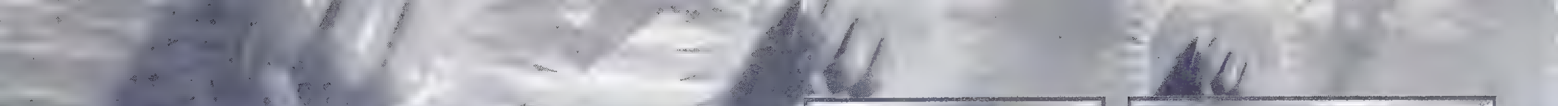
NASEEM オススメコンボ

立ち上がり上・上・上・上・下・下(ロケットアッパー・ボーンブレイクコンビネーション)



浮かせ技であるロケットアッパーは、立ち上がり途中からしか出せない。出した後に自分がしゃがみ状態になる技を覚えておこう(ダブルローキックの2発目ヒット後など)。

ボーンブレイクをヒットさせるタイミングは難しいが、相手が受け身をとってもムダなので、失敗しても構わず出しきってしまってイイ。





SASUKE

佐助

特定の技を出した後にGを押しておけば刀を抜くぞ（連撃斬とかね）。ナイフを取れば君も二刀流だ（意味なし）。
担当：C・LAN

佐助の基本…というか狙い

佐助にはガードを揺さぶったり、相手をひるませる、あるいはカウンターで当たれば大ダメージにつながるといった強力な連携技は少ない。しかし単発技1つ1つの性能は非常に高いものが多く、また間合いと状況に応じた選択肢の幅も広い。

そんな中で最も役立つのはやはり「刀」。ガード不能の固有技を数多く持っているのは佐助の大きな強みだ。もちろん白刃取りやインタラプトという対策はあるし、通常の打撃技に比べて刀技の発生は少し遅い。しかし対戦格闘ゲームの基本である「ガード」を無効化するという特質はその弱点を補ってあまりある。主軸に据えるべし。

STEP 1 使える刀技を覚える

刀技の中で、最も基本的なものが連撃斬（上、上、上）。接近戦ではこれにジャストフレーム技の連撃幻龍（上、上、上途中、J上）を混ぜていくといい。タイミングは刀を振り下ろすモーション前半で上攻撃ボタンだ。連撃幻龍は浮かせ技なので、その後空中コンボにつなぐことができる。

他に覚えるべき刀技としては、兜割り（G＋下＋必）がある。ダウン攻撃にも使え、また相手を跳び越えても振り向いてヒットする高性能技だ。ダウンした相手に使う場合は無敵起きに注意。

また、浮かせ技の登龍斬（立ち上がり　上）もチャンスがあれば当てていきたい技。この技は佐助の連携に組み込むというよりは、相手の連携をしゃがんでかわした後やスライディングをガードした後など、返し技として使う局面が多い。

余談だが、しゃがみ状態から即座に立って上、中段攻撃をガードした後は、まだ内部的にはしゃがみ状態が継続している。これを用いれば事実上「立ち登龍斬」を出すことができる。相手の起き蹴りをガードするときなどにオススメの方法だ。

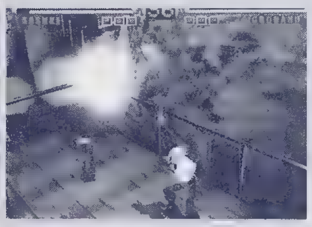
刀技の中で意外に見落としやすいのがジャンプ斬り。空中で上攻撃ボタンを押せば出る基本技だが、これが強い。単純に中間間合いから切り込んでもいいし、起き攻めに使ってもいい。相手をコーナーに追いつめたときに、小ジャンプから出すのもいい一手だ。

その他の刀技には祈念斬（しゃがみ　上、上、上）や撃斬登龍（上＋必、上）、地閃突き（下＋必、上）などがあるが、これらは初打の発生が遅いので、使うタイミングをよく考えよう。こちらが有利な状況で使わなくてはあまり効果はないだろう。

1ラウンド1回は必ず使え！ ～移せ身の術について～

必殺技ゲージ満タン時に上＋下＋必と入力すると、佐助は煙を出して1回転する。ここに打撃を受けると頭上から斬りかかる…これが移せ身の術だ。ダメージも高く、入力のリスクもない。モーション前半は投げられないという特典まである。手裏剣や煙幕の前に、移せ身をまず狙うことを強くオススメしたい。

移せ身も一応白刃取り（インタラプト）されるが、硬化中にヒットすることが多いので気にせず使おう。



ふっふっふ、うかつに手を出せまい。よく気絶もするぜ。

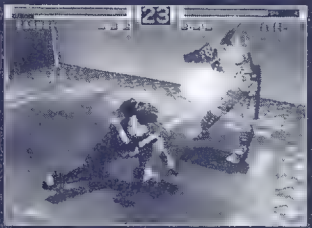
STEP 2 必殺技ボタンを使おう

必殺技はコマンド入力方法で様々な技に変化する。全キャラ共通のものとしてはインタラプトだが、佐助固有の行動としては大別して手裏剣（必）、マキビシ（必、下）、煙幕（ジャンプ中　必）の3つ。

この中でも煙幕は相手を気絶させる効果があり、確かに重宝する技だ。だが実は、残りの2つも使いどころを考えれば非常に使える技なのだ。

手裏剣の狙い目は主に近距離戦。手裏剣はモーション、飛行スピードともに速く、近間で撃てばまず反応されない。

例えば上段パンチ2発から手裏剣、相手が連携を仕掛けてきたら下がって手裏剣、起き上がりに合わせて手裏剣…といった、相手が近いときに使うと有効だ。インタラプト暴発の手裏剣ですら高確率でヒットする。



手裏剣は近距離での使用が効果的。

マキビシはダウン状態の相手に重ねるように使うといい。スライティングや兜割りなどの起き攻めが格段にやりやすくなる。なお、スライディング→マキビシなどが連続技になることがまれにあり、その場合は僅かだが攻撃力もある。

そして煙幕。適当に投げるだけでもそれなりに有効だが、相手が「煙幕慣れ」してくるとヒット率は徐々に下がっていく。ゲージ消費量も馬鹿にならないので、煙幕は基本的に「相手を端およびコーナーに追いつめたときに使うもの」と考えてほしい。防御面では空中受け身→煙幕が有効だ。

佐助の必殺技は、どれも使えるものが揃っているぞ。



マキビシはダウン中の相手に重ねるように使おう。

打撃技も忘れずに

もちろん刀技以外にも使える打撃技はある。

空中コンボや返し技に重宝するのが弧転昇（上＋下）。2段目の双弧昇後は行動可能なので、回避動作や煙幕を出すことも可。双弧斬（上＋下、上＋下、上）も厳密には「双弧昇＋ジャンプ斬り」である。

ラウンド開始時くらいの間合いで重宝するのが、足払いから中段蹴りに連携する双弧塵（G＋下、上）。1段目の砂塵がカウンターならば2ヒット。ガードされると反撃されるが、間合いが遠いので移せ身を出してみるのもよい。

昇り蹴りの登脚（G＋上＋必）も発生が早くリーチがある。李書文など比較的間のある連携に割り込むのに最適。ただし硬化は長いので注意。

また技表にない技で五臓殺し「ステップ上 or ステップG＋上」というコマンドの中段蹴りがある。覚えておこう。

佐助　オススメコンボ
浮かせ技各種→双弧斬（上＋下、上＋下、上）

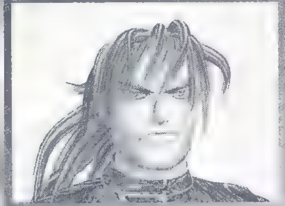


佐助の持つ「浮かせ技」は登龍斬、連撃幻龍、カウンター倒跳脚（ステップ下、上）といったところ。顎打ち（レバー90度左右回転入れ、上）や撃斬登龍なども相手を浮かせることができるが、硬化時間の関係でほぼ拾うことができない。

このゲームは空中受け身が存在するため、確定するのは双弧斬の1段目、弧転昇まで。相手の行動を見てどこまで出すかを決めていこう。

エアガイツ

LEE SHUWEN



李 書文

初心者にはなかなかオススメのキャラ、李 書文。自慢の槍攻撃で、相手を翻弄していこう。

担当：GYU

初心者はまずこれを使え！

もしこれから『EHRGEIZ』を始めようと思っている人には、この李書文を選択することが絶対にオススメだ。

というのも一撃必殺の拳法、八極拳の使い手であるこの李書文には、突進力と攻撃力に優れた打撃技が数多く揃っていることがその理由。ひとたびカウンターヒットすれば、相手の体力を3分の1以上奪う攻撃も少なくないので、インタラプトなど気にせずにガンガン押していくだけでも十分闘えるハズだ。

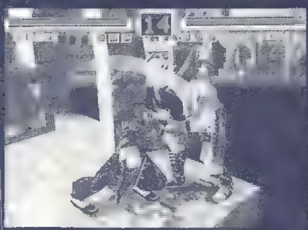
一応、このページでは、李書文のさまざまな連携と戦術を解説していきたいと思うが、これから始める人でも十分ついてこられる内容なので、気負わず気軽に読んでほしい。

ディレイを駆使して攻め込め！

とにかく相手にまとわりついて、打撃技で攻めていくことが李書文の基本戦術。そこでまずは中間距離から攻め込むのに適した技を紹介しよう。

中間距離から相手に攻め込む場合は、**転身打掌**（上、上、上、上）という連携技がオススメ。上段のリードジャブである**沖捶**（上）から中段の攻撃に連携するこの技、ディレイをかけて相手の反撃を誘い、カウンターヒットを狙うというのが有効だ。カウンターヒットすれば、連続攻撃として一気にダメージを与えられるぞ。

またカウンターを意識して相手のガードを固めるようならば、途中で連携を止めて、**地掃腿**（下）や**裏脚**（ステップ下、下）といった下段攻撃につないでもいい。他の技の使い方を覚える前にまずこの転身打掌の使い方を覚えよう。



李書文の攻撃の要がこの転身打掌。

キャンセル横移動で相手を幻惑せよ！

李書文は**猛虎硬爬山**（上＋必）をキャンセルして**闖歩**（上＋必の後、レバー左or右）という特殊横移動を行うことができる。この闖歩は直線的な攻撃が多い李書文にとって、相手の防御を惑わせる重要な戦術。ステップアップをめざすなら必ずマスターしよう。

さてこの闖歩。実は**伏虎倒撃打撃**（歩き中 上、上、上）の3段目や**掃翼頂**（しゃがみ下、J上）の2段目、そして**打開川掌**（必殺技ゲージなし状態 必、上）の2段目と**体崩し**（ステップ下、必）からでも繰り出すことができる。

特に猛虎硬爬山から繰り出すよりも、伏虎倒撃打撃と掃翼頂から繰り出すことが実戦的だぞ。あえてこれらの攻撃をキャンセルせずに出し切り相手にガードを意識させてから闖歩を使うようにすることがポイント。ちなみに掃翼頂の入力はしゃがみ状態からとなっているが、Gボタンを少し押して下攻撃ボタンを入力すれば、立ち状態でも簡単に出せることを覚えておくといいだろう

では闖歩で相手の側面に回り込んだ後の攻撃について説明しておこう。闖歩で移動した後、ジャストフレーム上入力で鉄山靠を出すことができるが、あえて鉄山靠を出さずに転身打掌や地掃腿で攻めてもいいだろう。また横投げを狙うのも一興だが、この場合はいったんGボタンを押して、相手の方向に向いてから投げを入力すること。闖歩からの攻めはこんなところかな？



中間距離でなにげに頼れる双翼頂。実はこの技の2段目は



闖歩でキャンセルすることができる。非常に実戦的な戦術だ。

なにげないオススメ技

連携技の転身打掌で攻めることが李書文の基本だが、ここで中間距離で有効な単発技を紹介しておこう。

中間距離から繰り出して有効な中段の単発技に、**降龍**（上＋下＋必）と**虎撲**（G＋上）がある。前者がヒットした場合は起き攻めを狙い、そして後者がカウンターでヒットした場合は、相手を崩すことができるので、すかさず**前掃腿**（G＋下）で追い打ちしてダメージを稼ぐこと。

また単発技でこそないが、**連環腿**（走り中 上、上）も有効な攻撃だ。威力、判定ともに強力なので、相手の攻撃を潰すような感じで使っていくといいだろう。ただしガードされると反撃されるので、乱発は厳禁といえる。

李 書文 オススメコンボ

砲垂（立ち上がり上）→転身打掌（上、上、上、上）



立ち上がり途中技の砲垂で相手を浮かせた後は、空中コンボを決めることができる。相手が空中受け身を取らないようであれば、転身打掌を狙おう。また相手が転身打掌の1段目で空中受け身をしてくるようであれば、単発で威力の高い虎撲（G＋上）で追い打ちするをかける。

一方転身打掌や降龍（上＋下＋必）で浮かせた場合、浮かせる高さが砲垂よりも低く、起き攻めに専念したほうが無難。

必殺技について

まず地上で必殺技を使う場合は、**神槍**（必）で止めておくこと。**神槍二段**（必、必）は容易にかわされてしまうので注意したい。

そして実戦では**降下槍**（ジャンプ中 必）が有効。中間距離で繰り出せば、そうは反撃されないハズだ（G＋下＋必でも同じような技を出す）。



ホーミング性能が高い「G＋下＋必」。背後からヒットさせればピヨらせることも…。





狼少女

JO

動きに対応してきたところを別の動きで潰していく。知識に基づく読みこそがJOを強くさせる。

担当:借金

華麗なるダンスをここに

JOの攻撃は、手数の多い連携で相手を翻弄する攻めに始まる。そしてキャンセル移動を用いる高速な攻めと多彩な投げ、最後に変身（必）とあいなるわけだ。

連携の1つ1つは対処できるものだが、組み合わせて使うことにより対応しきれなくさせるのが狙い。キャンセル移動は相手に考える時間を与えずに攻めが続くので、言葉は悪いがダマシがきく。

投げに関しては抜けられてしまうとはいえ豊富に揃っており、変身は相手を追いかける楽しさを味わうことができる。

つまり、翻弄させる楽しさこそがJOの魅力といえるだろう。

まずは技を出してみる

JOは連携も多く、派生をすべて覚えるのは他のキャラに比べて時間がかかってしまう。まずは、使いやすい技から覚えていくといい。

判定がすべて中段のプリズナーキックス(上、上、上A)は密着時に役立つ。途中で下に変えればダブルハイローキック(上、上、下)やブレイングロー（上、下、上A）などでガードを揺さぶるのも可能。

逆に判定が下段から始まるティテインキックス（下B、上A、下）やウィックドキックス(下B、下、下A、上A)もいい。ウィックドキックスは下、下の後に割り込もうとする相手に非常に有効。これらの攻めはガードを揺さぶるという点では申し分ないが、インタラプトされることは多い。そこで、割り込んでこないと読んだならキャプチャーキックス（下B、下、上、上A、上A）やアメイシングコンビネーション（下B、下、上、上＋下、上＋下）を使って、下下から中段を狙おう。

中距離で使えるのはワイルドブラッド（ステップ 下↓G離して上)、ローリングバイティング(ステップ 下、下)といったステップからの攻撃。これらを意識させ、ステップから投げなどに攻めをつなげていくといい。また、デンジャーダンス（走り中 下＋必↓上）も、スキも少なくおすすめだ。

チェンジフォームを活用する

JOの必殺技は、狼に変身するチェンジフォーム。繰り出す攻撃はすべてガード不能になっているので、逃げる相手にいかにして攻撃を当てていくかが変身後の課題。まずはチェンジフォームの初段である、変身を当ててみよう。

●変身にも攻撃力あり

狼に変身するときに限り、チェンジフォームは攻撃力を持っている（ここのみガード可）。「アウォーン」とジャンプしながら変身するところには無敵時間が存在するので、猪場のホーミングボディプレスも跳ね返すことができる。

この無敵時間を利用して、相手の攻撃に合わせて入力すると、相手の体を巻き込みながら変身するため非常にヒットしやすい。使う場面がインタラプトを狙う場面と酷似していることもあって、インタラプトの暴発をあえて必殺技に転換するのも悪くない。

基本は相手の攻めに合わせて入力と考えよう。

●変身後の組み立て

突進することができる、GA・ウォーンアタック（走り中 上＋下）は、ヒットさせると相手をダウンさせられるので、間合い的に当たる状況なら狙っていく。相手が読みでジャンプするようなら、その着地に合わせるように使っていこう。GA・ウォーンアタックがヒットした後は基本的に後ろを向いている。相手はダウンしているので蹴り起きやその場で起き上がると読んだならインサルトキック(相手に背を向けて上）を当てよう。相手が転がりやダウン回避をした場合には回り込んで再びGA・ウォーンアタックを狙えばいいだろう。

端に追い込んだところで攻撃できる場合は、ウルヴェンネイル（下）を連射。割り込まれることはないと思っていいので、入るだけ決めて、逃げられたところでGA・ウォーンアタックで追い打ちしていこう。

変身中に注意するものは飛び道具や地雷、槍といった必殺技。これらは移動力だけで回避しきれないこともある。こんなときには必殺技をわざとくらい、ゲージを温存するのも作戦の1つだ。



ジャンプと思ったらハードアサルト（上＋下）も手。

キャンセル移動を使いこなす

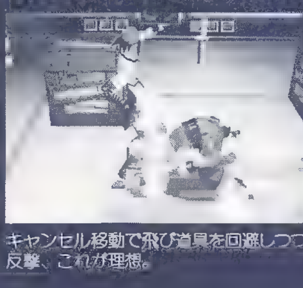
技を入力した後に攻撃を止めて移動するキャンセル移動というものが存在する。コマンドに「A」と表記されているのがこれにあたる。

「A」は、プリズナーキックスやブレイングローの3発目やキャプチャーキックス、ホーンブレイクヘビーの最後の上など特定の技で使用可能。

使い方は、技を入力した後にJOから見た後ろ方向にレバーを入れるだけ。これで攻撃をやめて後ろ向きで止まる。

この後は、下、上上などの攻撃に派生できるほか、JOから見たレバー横方向＋下で出せる移動にもなる。たとえば、レバーを左に入れて下を押せば、JOから見た左前方に素早く移動できる。うまく使うと、インタラプトの暴発飛び道具を回避しながら攻撃に移ることもできる。

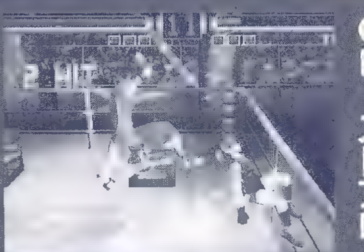
また「B」は攻撃を出さずに素早く横に移動するもので、これはJOから見たレバー横方向に入力して出す行動。ネイチュアロー（下B）やダブルロー&ワンハンドキック(しゃがみ 下AB、下、上）の1発目が対応しているので、相手の横を取りたいときに使うといい。



キャンセル移動で飛び道具を回避しつつ反撃、これが理想。

JO オススメコンボ

●アローキック→テイルストライク
●ビーストアロー

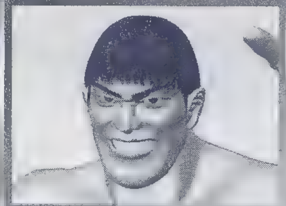


ダウン回避された後の状況はさておき、このあたりは確定。

アローキック（立ち上がり途中 上）およびビーストアロー(立ち上がり 上、上＋下)を決めた後はそのまま空中でこれらの連続技を決めることができる。隙の大きい下段攻撃をガードした後なら、上攻撃ボタンを押すだけで出すことができるのでそれなりに使いやすい。

追い打ちはテイルストライク(上＋下)以外にネイチュアローも入るので、これを決めてダウン回避に投げを重ねる攻めも有効。

エアガイツ



INOBA

DASHER猪場

テクニカルな一面を見せようと思うと、若干実戦的でなくなるのがつらいところではあるが…。

担当:アディオスTOSHI

とことん投げ技にこだわりたい！

猪場はダウン投げと、パワーボムという2つの特典を持っている。そして、これらを決めることで「猪場は何かおもしろくてテクニカル」となるわけだが、実戦でそれらに固執してしまったばかりに負けてしまうケースが少なくないはずだ。

これを解消するには、やはりポイントを押さえたそれらの使用と的確な立ち回り。

よって今回はステップ1で普段の立ち回りを。2でダウン投げと、一発逆転技、Dahアッパーの当て方について説明していくことにしよう。

なお、パワーボム（インタラプト）については「ゲームシステム」に近い存在なので、今回は省略することにする。





アリキックは1～3、どこかで止めて…

立ち上がり技、投げ技等を連携させていこう。

この地道な動きが大事！

猪場の打撃技群の中で、間合いや相手の反撃を気にせず使っていけるものといえばアリキック（走り下、下、下）、ローリングアッパー（上＋下）、ホーミングボディプレス（空中降下中 必）。とりあえずこれらを多用し、ダメージを稼いでいくのが基本中の基本。

使い方については、Dhアッパーが、いわゆる近距離用の小振りな中段技。それこそ隙という隙に叩き込む、または下段技との2択にと非常に汎用度の高い技である。

ボディプレスは「飛び道具」と同じ感覚で使っていけばいい。ただしヒット後の相手の起き蹴りだけは要注意。さらにゲージ消費もバカにならないので、時折ジャンプ下段キック（大ジャンプ着地寸前に上）を混ぜていくといいぞ。

そしてアリキック。これは3発出る下段連携技でカウンターでつながったりするが、これは気にせずに「3発中どこかで止め、他の技を連携させる」ことを考えてほしい。

しゃがみ状態であることを利用し、爆裂Wキック（しゃがみ上）、Dahアッパー（立ち上がり 上）等を連携させるとなかなか強力。しかし割り込まれたりもするので、そのときはガード（アリキックは隙が少ない）orスカし能力のあるスライドキックを連携に入れよう。

またスライドキックはキャンセル（G）もかかるので、それも併用して次に投げ技等を狙っていくか、同じように立ち上がり技を連携させていくと、かっこいいし有効だ。



ジャンプ下段をボディプレスと使い分ける。ゲージ大切に。

1回転コマンドを練習しとけ！

インタラプト後に投げ技が入るというのは確かに強力だが、このときのパワーボムは厳密には確定ではない。そう、投げ抜けされるからだ。しかしダウン投げは抜けられることはなく、状況によっては確定し立派に連続技として組込めるのだ。

またダウン投げの最大の意義は一ちょっと寝ながら様子を見ようとする相手に有効なわけーだから、このゲームの最良の「相手の技を見てからGを押す」という起き上がり方を無効にすることにある。

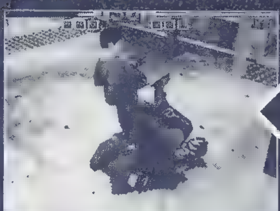
とはいえ、最初は確定する状況を知り、きっちり入力することから始めよう。

まず最も多く決まる状況といえば、何といってもダッシャーボム（必）後。前号でここからの起き攻めを説明したが、それらはあくまでも予備。入力できるなら必ずダウン投げを狙おう。完璧なら絶対に抜けられることはない。

さらにWキックの2段目ヒット後も確定。しかし、ここは無理せずともWキック→アリキック2発（連続技）でもOKだ。その他、ケンカキック（受け身を取られないことが条件）、ダッシャーラリアート（走り 上）のヒット後も狙う価値あり。すべてその場から入力しても問題ないぞ。

これらがきっちりできるようになれば、その他のダウン状況でも、相手が寝て様子を見ているところをドンドン回していけばいい。

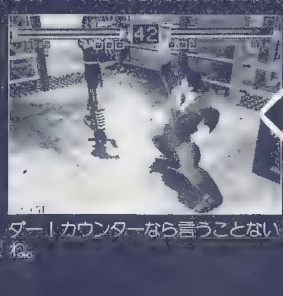
閑話休題。実は猪場には体力の約半分を奪うことができる連続技がある。そのコンボの具体的なところは右のカコミを参照してもらうとして、重要なのは出の遅いDahアッパーをヒットさせないといけないという点。一番確率の高い方法はスライドキックで転ばせ、受け身を取ったところに重ねるというものだ。



タイミングばっちりならダウン投げが確定だ！



お馴染みDボム。ここからの起き攻めは辛辣に。



ダー！カウンターなら言うことないね。



スライドキック後の受け身を取ったところに…。

猪場 オススメコンボ

Dahアッパー（カウンター）→ダッシャーボム



猪場らしい投げ技を使ったコンボ。Dボムを組み込むので、威力も半端じゃない。Dahアッパーがカウンターでないと次のDボムは確定はしないが、ノーマルヒットでもかなり避けにくいので、気にせずヒットすれば出していってもいい。

また空中受け身がうまくできない相手に対しては、空中でローリングアッパーを入れてから…。ゲージがないときは狙う必要なし。

HAN DAEHAN



韓　大韓

少しバリエーションに乏しいハンだけど、使いやすさはなかなか。あとは使う人の工夫次第ってとこかな。

担当：ちゃっきー

わかりやすさもひとつの魅力

テコンドー使いということで蹴り技が豊富なハンだが、全体的に技のリーチが短く、発生も遅めな印象が強い。しかし半面、ガードされても反撃を受けない、あるいは受けにくい技も多い。最初は少し使いにくい印象もあるだろうが、使い込むにつれて徐々に味が出てくるキャラクターといえる。

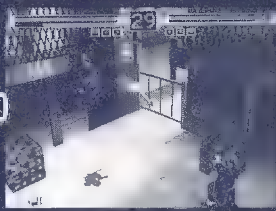
とはいっても、難解なキャラクターというわけではない。必殺技にしても通常技にしても、クセのない素直な（＝分かりやすい）技が多くなっているため、エアガイツ自体をこれから始める人や、ちょっとサブキャラを育ててみるかな、なんていう人でもわりとすんなり入っていけるぞ。

まずは必殺技と走り技から始めよう

闘いの骨組みとして、まずは必殺技のミサイルと、走り技2種を覚えよう。以前紹介したとおり、ミサイルは弾速が遅く、ホーミング性能が高いのが特徴。これで相手を牽制しておいて、2種の走り技ハンティングトマホーク（走り上、上、上）とグランドチャクラム（走り　下）で攻め込もう。ハンティングトマホークはガードされても反撃を受けないので、3発打ち切ってもリスクは少ない。



走り　上からジャストを使ってスケアクロウへ。追い込んでいればベスト。

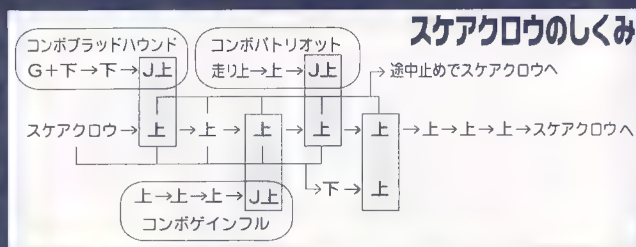


ミサイルの性質も考えると、バックジャンプから撃つのが一番いい。

少し慣れてきたら、ミサイルのかわりにジャンプミサイルを組み込んでみる。大ジャンプの頂点付近で必殺技ボタンを押せば、地面に着く寸前に方向修正し、地を這うようにミサイルが飛んでいく。寝ている相手にもヒットするため、ダウンさせてからでも使える。

そして次に、ハンティングトマホークをジャスト技のコンボパトリオット（走り　上、上、J上、上、上、上、上）に切り替えてみる。この技はライトスケアクロウからの技にシフトしているため、追いつめたときなどにかなりの威力を発揮してくれるぞ。途中止めでスケアクロウへと移行し、さらにプレッシャーをかけていくのがメインとなる。

スケアクロウからは、上、下の組み合わせでさまざまな連携を作ることが可能だ。詳しくは図を参照してほしい。



徐々にステップアップするために

これだけではあまりに寂しいので、徐々にバリエーションを増やしていこう。

使いやすさでいえば、筆頭はスピアキック（G＋下）からの連携技がいい感じ。ジャベリンコンビネーション（G＋下、上、上）は中段への派生、デスフレイル（G＋下、下、下、下）は下段への派生となっているため、2段目で2択を迫ることができる。どちらも打ち切りだけではバレバレなので、途中止めから別の選択肢へと移行することも考えておこう。

工夫次第で強力な武器となるのがレイピアキック（ステップ上）。ステップからの中段技となるこの技は、リーチが長く、ダウンを奪えるのが特徴。判定もそこそこ強いため、中間距離で相手の攻撃に合わせて使えば、かなりの威力を発揮してくれる。

相手が反撃してきそうなところで離れる方向にステップし、技のスカリを狙っていく、というのが主な使い方だ。先に紹介した2つの連携技の途中止めと組み合わせても効果が高いぞ。

そのほかでは、ガードされても隙が少ない下段攻撃、リングキック（下＋必）、しゃがみからの攻撃で発生がかなり早いアックスヒール（しゃがみ上、上）などがお薦め技。前者はリンギングスケアクロウ（下＋必、上）につないだり、1発止めから立ち上がり技やしゃがみ技につなげ、後者はリングキックやデスフレイル2発止め後の選択肢、そしてグランドチャクラムでダウンを奪った後の起き攻めに使うと効果的だ。ちなみに、アックスヒールにはディレイをかけることもできるぞ。



例えばこんな連携。まずデスフレイル2発止めで牽制して…、



Gを押しっぱなし＋レバーチョン入れで離れる方向にステップ。



相手の技をかわしたら、上を押してレイピアキックを叩き込む。

ハン　オススメコンボ

立ち上がり、上→上→上→J上→…（コンボゲインフル）



慣れるまでは少しムズイ。

ハンの浮かし技は、立ち上がり　上のターンランスキック。2発目まではつながず、これを1発で止めておけば、その後別の技による空中コンボが可能になる。

そこからの追い打ちとしては、コンボゲインフルがお薦めだ。ただ壁際でもない限り、すべてヒットすることはない。6発ぐらいで止めてスケアクロウのまま起き攻め、なんていうのもかっこいいぞ。

『EHRGEIZ』ムック、5月中旬発売決定！まずは買うべし！

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校！ 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-3261-8211

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

特別5月生

願書受付中

●入学案内書は左記住所へ●願書受付好調！新聞奨学制度利用者と学生寮入居者は早めの手続きを！



近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校。

電脳全開。

特別5月生受付。5月21日授業開始。

●この募集では、勉強する意欲がありながら4月にスタートできなかった方々を、特別5月生として受付けるものです。
●定員は各科ともに若干名ですので、お申し込みは早めに。
●入学案内書は無料進呈。ハガキか電話でおねがいします。

即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

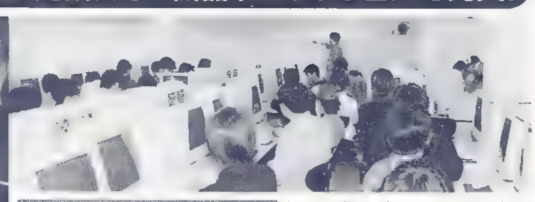
文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。





学院見学・入学相談 好評！毎日実施中！希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・第4土曜日に実施中！PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記！

●求人倍増！学生寮（男女）完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度（学費全額免除・給与月12万円支給）さくら銀行提携教育ローン（毎月6276円で学べる。保護者80万円借入14年返済）

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（5月15日号）

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

●ゲーメストを、どこでお知りになりましたか？※
①書店 ②友人 ③ゲームセンター ④その他（　　　　）

●ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④マルゲ屋 ⑤その他（　　　　）

※の部分は○でお囲みください

締め切りは5月15日必着

キリトリ線

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（5月15日号）

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

キリトリ線

GAMEST ◆5月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト5月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、150ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは5月15日（必着）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
（　　　）（　　　）（　　　）

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も答えてください。
（　　　）

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
（　　　）

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
（　　　）

5:今、熱中しているゲームは何ですか？（　　　）

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか？（　　　）

7:今回いちばん気に入った広告と理由を教えてください。
（P.　：　　　）（　　　）

8:あなたの好きな、アーケードゲームに登場するキャラクターを教えてください。
（ゲームタイトル　　　）（キャラクター名　　　）

9:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

10:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。　文字（　）イラスト（　）

11:あなたのご意見をご自由に／アイランドへの投稿もどーぞ。

（P.N.　　　）

ご協力ありがとうございました。

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

—闘いの先に—

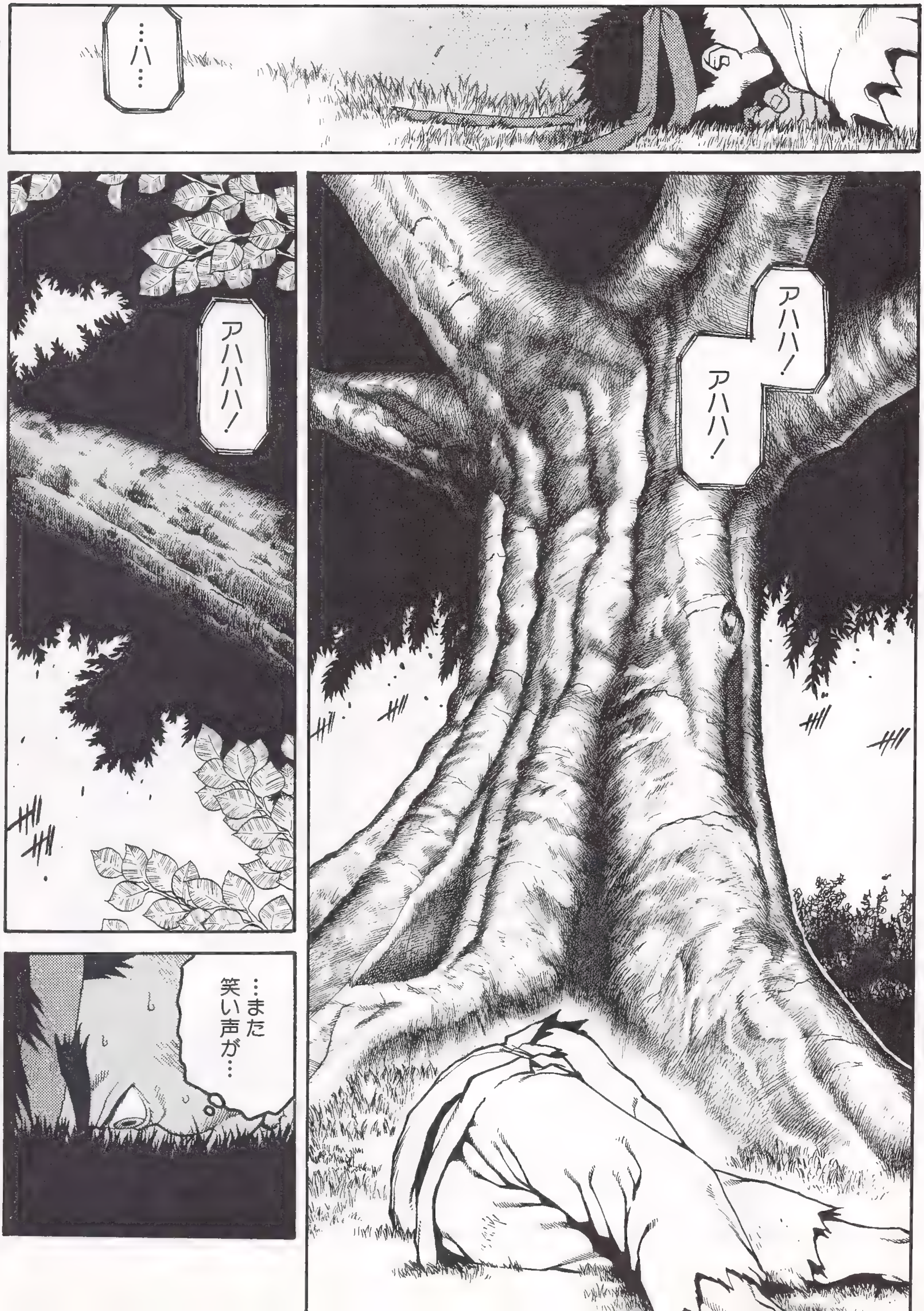
第12話



中平正彦

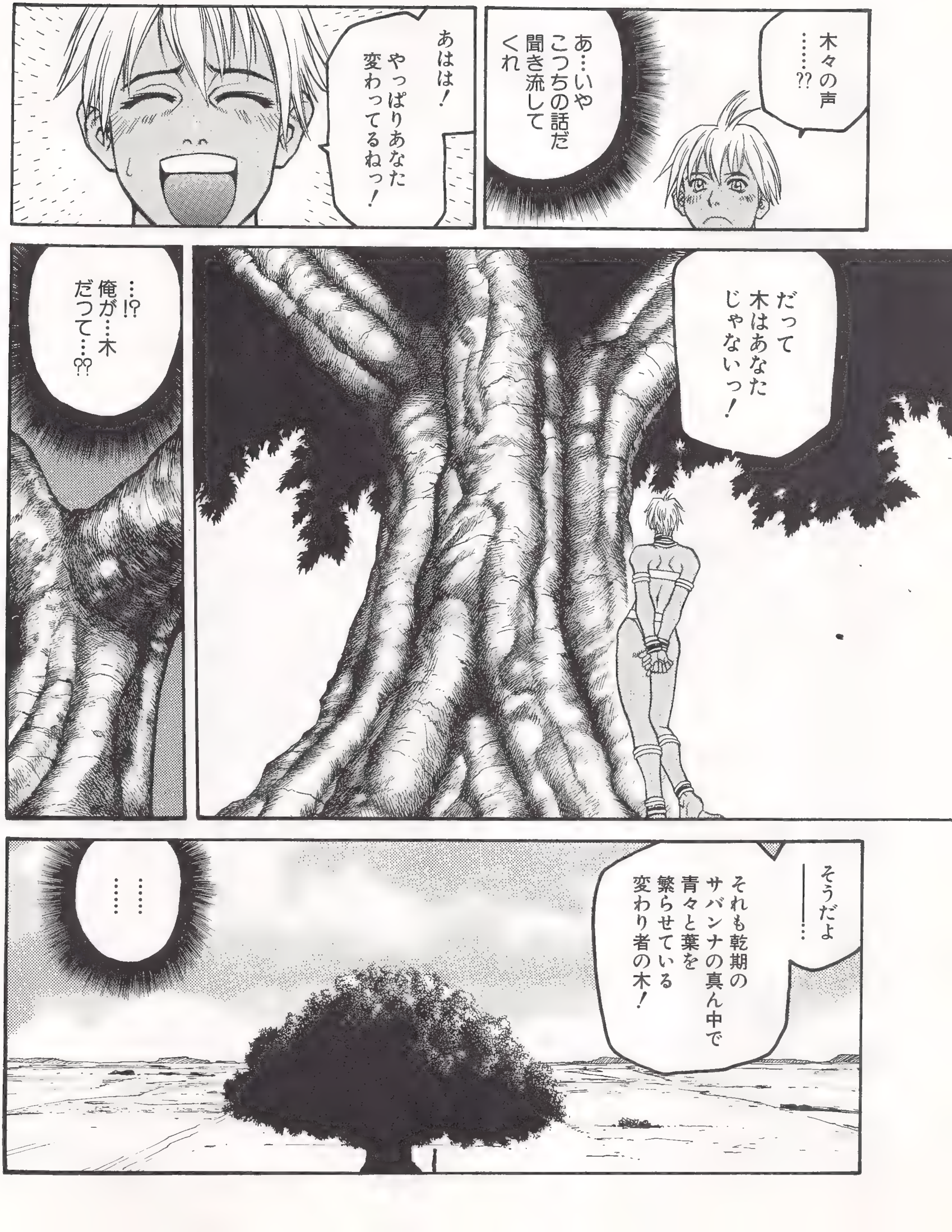
中平正彦先生HP⇨http://www.bekkoame.or.jp/n~masahiko/

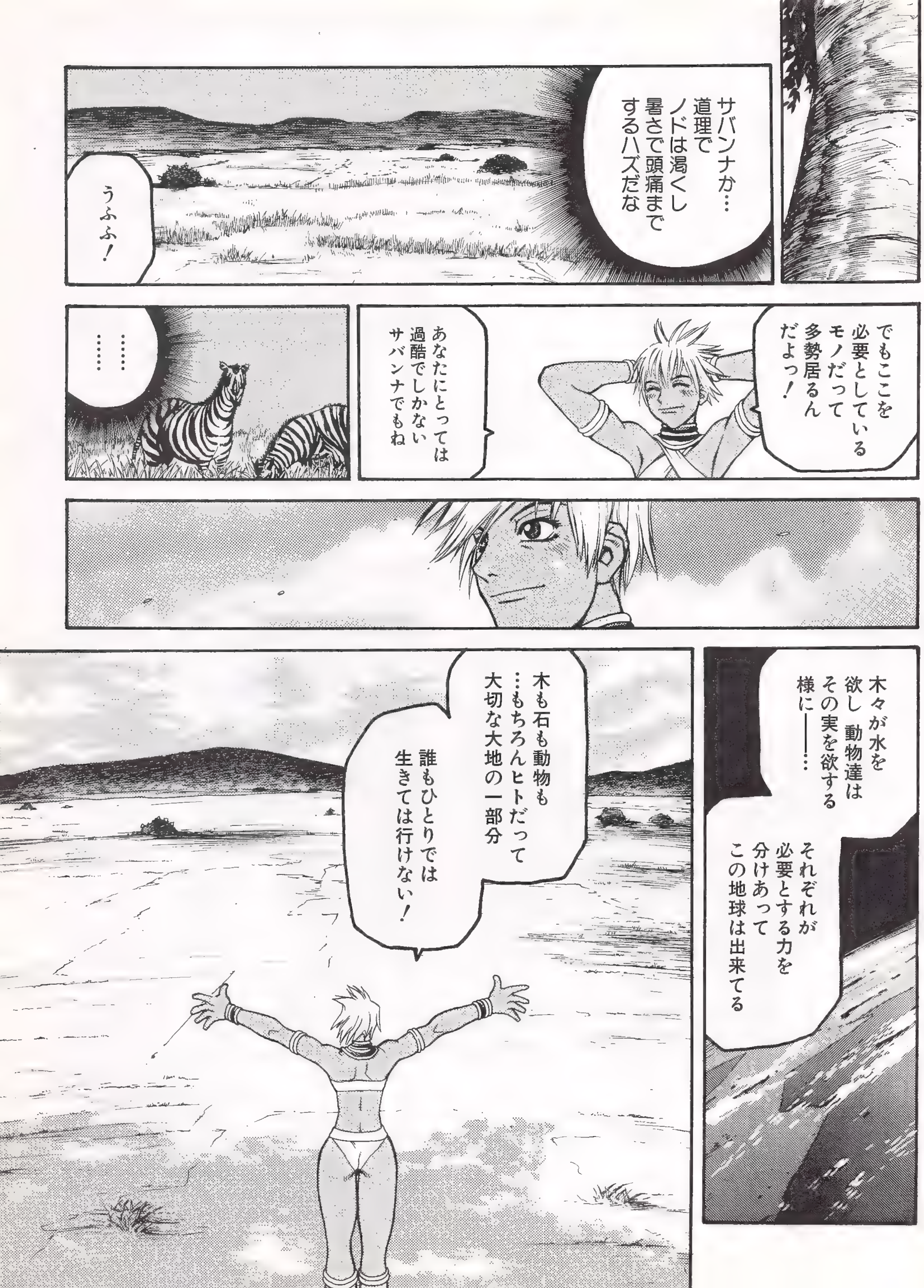

サムライの実力…噂通りではなかったか
残念だよリュウくん！

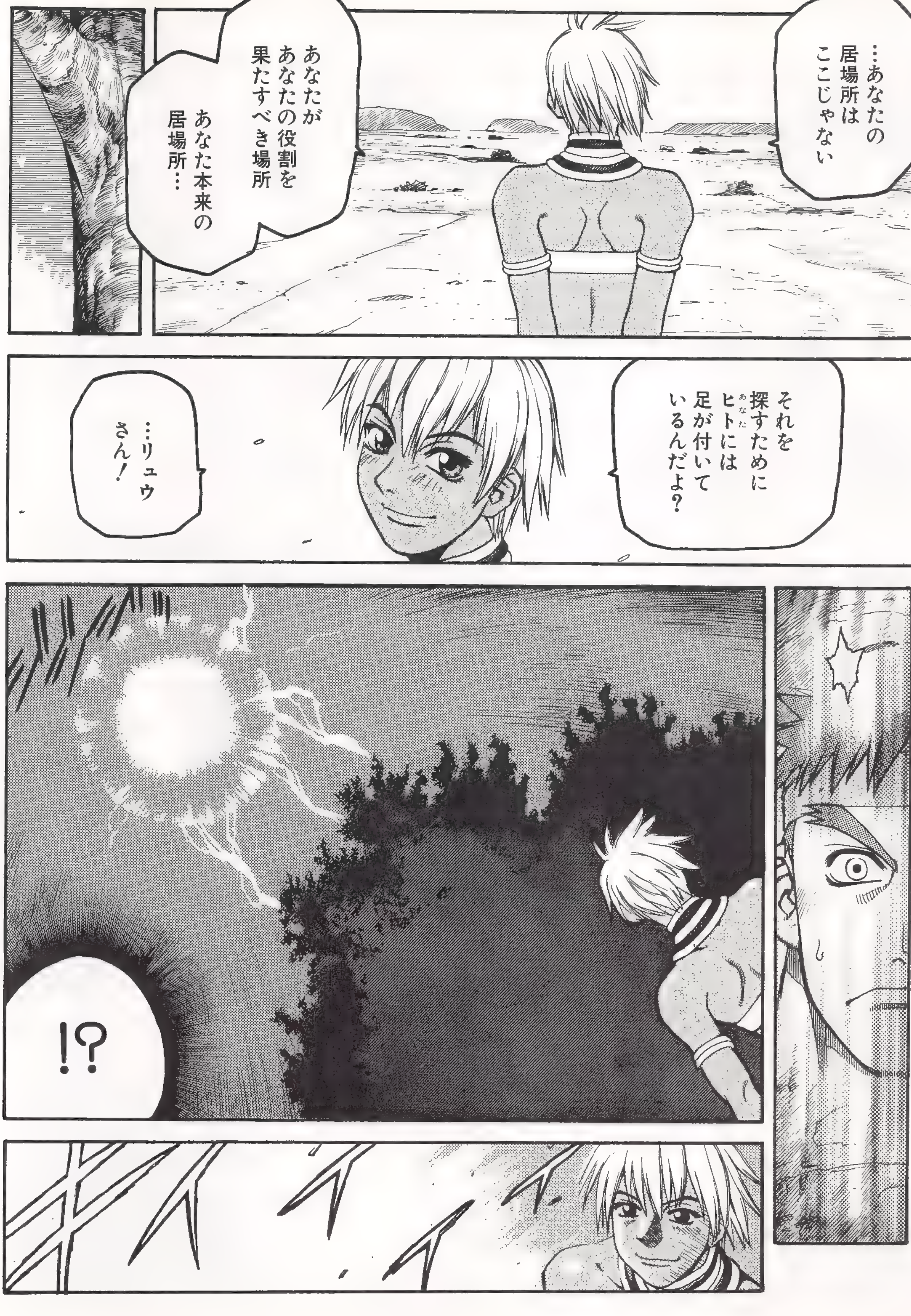

…ハ…
アハハ!
アハハ!
アハハハ!
…また
笑い声が…

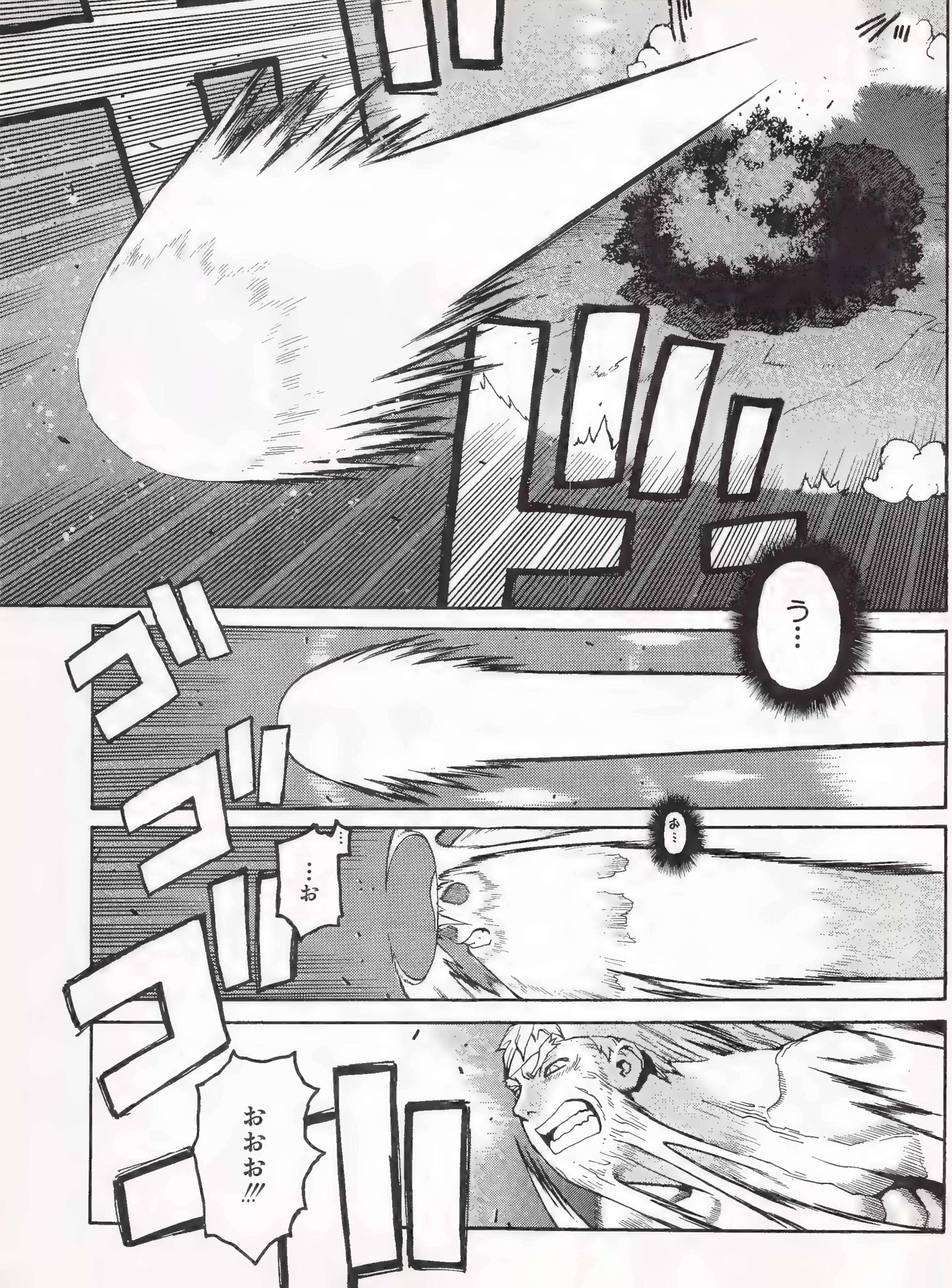

アハハハ!
木が…笑っている!?
心を無とし木々の語りかけに耳を傾けるのだ
風の向きを知り…日の照り加減を知る!さすれば「木の心」を察することなどたやすいぞい
ウフフ…
これが木々の声なのか…!?
風…か…熱く乾いた風……ん…あれは…?


あはは！
あ…こっちに
気が付いた
こんにちは！
…そうか
笑い声の正体は
キミだったのか…
俺はてっきり
木々の声なのかと
思っていたよ…


木々の声……??
あ…いや こっちの話だ 聞き流してくれ
あはは! やっぱりあなた変わってるねっ!
だって木はあなたじゃないっ!
…!? 俺が…木だって…??
そうだよ——… それも乾期のサバンナの真ん中で青々と葉を繁らせている変わり者の木!
……


サバンナか…道理でノドは渇くし暑さで頭痛までするハズだな
うふふ！
でもここを必要としているモノだって多勢居るんだよっ！
あなたにとっては過酷でしかないサバンナでもね
……
木々が水を欲し 動物達はその実を欲する様に――…
それぞれが必要とする力を分けあってこの地球は出来てる
木も石も動物も…もちろんヒトだって大切な大地の一部分
誰もひとりでは生きては行けない！


…あなたの居場所はここじゃない
あなたがあなたの役割を果たすべき場所
あなた本来の居場所…
それを探すためにヒトには足が付いているんだよ？
…リュウさん！
!?

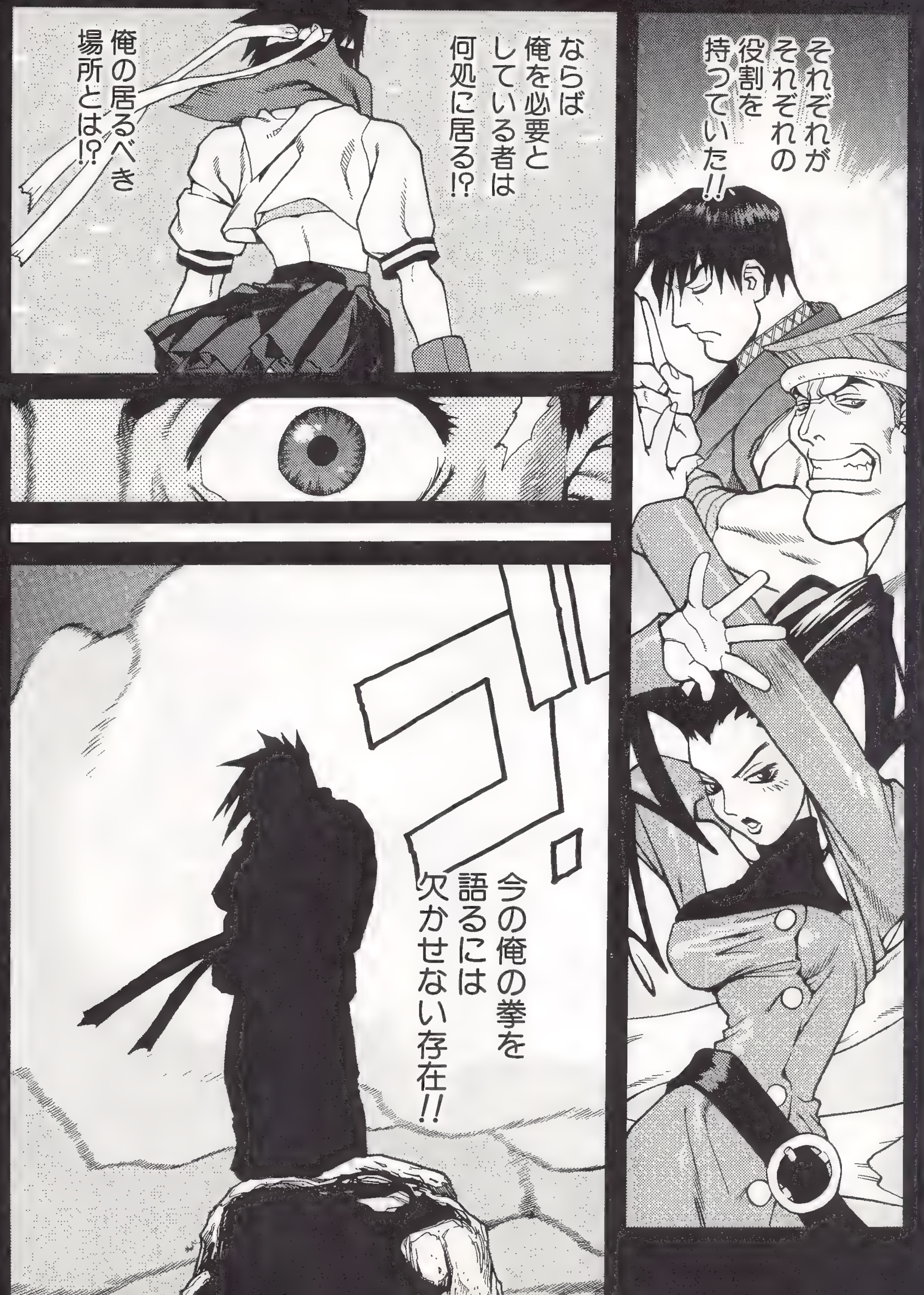


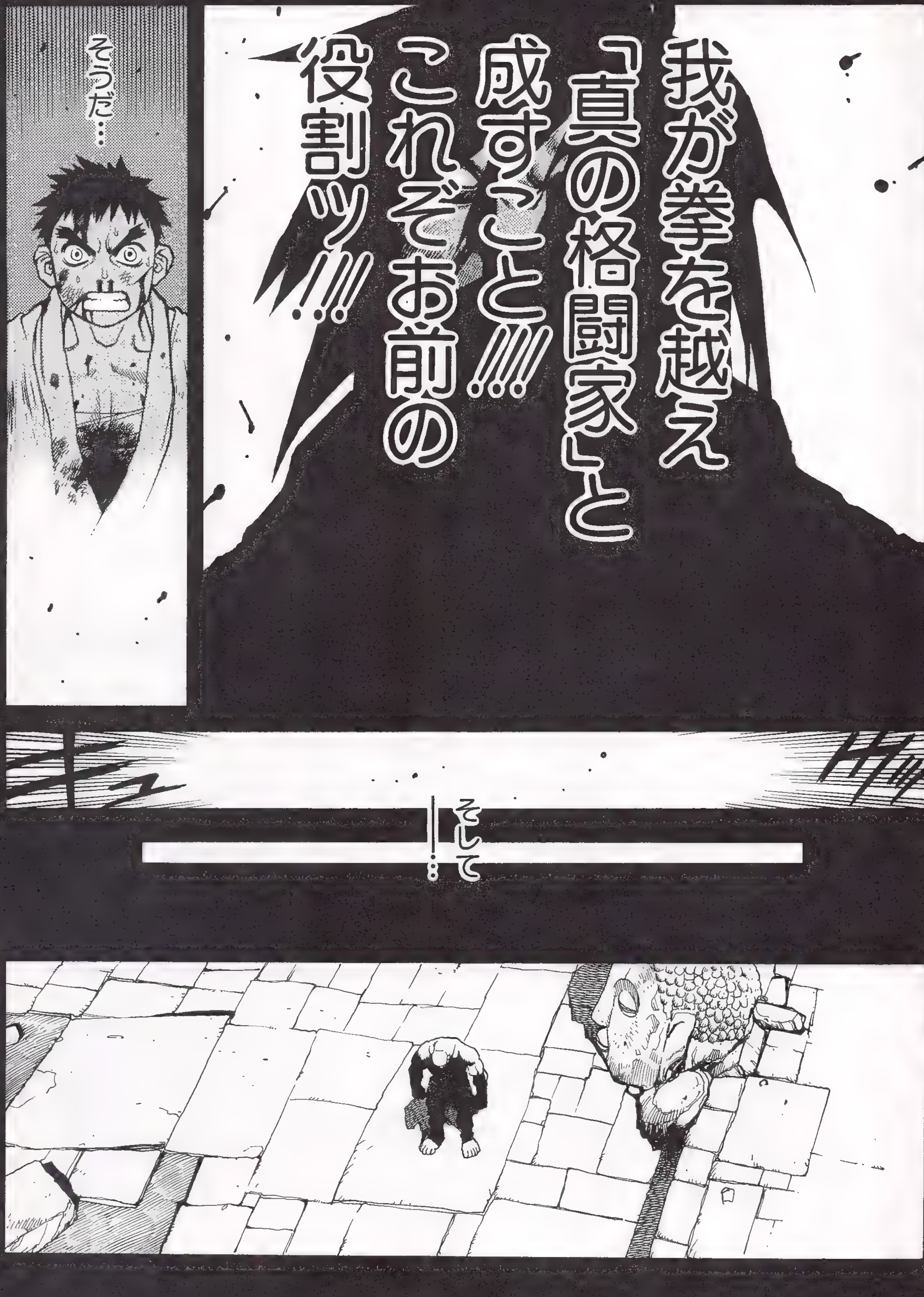
う…
お…
…お
おおお!!!



★中平先生に励ましのお便りを出そう！㈱新声社 第二編集部「アツイぜ！中平くん」係


…お前は「家族」という居場所を見付けた…
「強い父であること」…それがケンの役割――――…
オロじいさん…俺を「真の格闘家」へと導く役割を買って出てくれた
ヒューゴー…母と再会するにふさわしい男になろうと腕をみがいている
ユンとヤン駆け出しの兄弟格闘家
まるで昔の俺の様に…純粋に己の「強さ」を追い求めていた…
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ


それぞれがそれぞれの役割を持っていた!!
ならば俺を必要としている者は何処に居る!?
俺の居るべき場所とは!?
ゴ。
今の俺の拳を語るには欠かせない存在!!



我が拳を越え「真の格闘家」と成すこと!!!これぞお前の役割ッ!!!
そうだ…
そして…!


そして 必殺の一撃をもって
雌雄を決せねばならぬ
男達!!!



それは…
破壊をもたらしてはいけない！
俺を…彼等を新たな場所へ導かねばならない!!
それこそが――…
俺の一撃必殺だッ!!!


フ…一撃必殺か
私も好きな言葉だよ…
古来より紳士達も決闘の際には銃や剣を用いたという…
つまりどちらの一撃必殺が勝るのか……だ！
次号 一撃必殺VS.一撃必殺!!

第12話／終わり

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校・立川校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

立川校99年OPEN!!

横浜校・大宮校

開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトEX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 永井康章くん
(株)アトラス内定



ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 藤木 亮くん
(株)セガ・エンタープライゼス内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 津嘉山あずささん
(株)日本ファルコム内定



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

出てくる疑問、入ってくる知識

Virtua Fighter 3tb™

©SEGA

tbムック、現在進行中です。みなさまの疑問をすべて解消できるような本になるよう、努力します。

担当：ちゃっきー

大変長らくお待たせしました 復活！ Q&A

お便りをくださった方々、ご協力ありがとうございました。そして、大変お待たせいたしました。

以前に募集した質問のお便りを、遅まきながら、今回と次回の2回に分けて紹介していく。質問に関する応用も組み込み、攻略要素も随所に盛り込んでお贈りしていこう。

全体的な質問内容の傾向としては、時期もあってかマニアックなものが目立ったことが印象的。フレーム関係の質問なども数多く見られたあたりは、VF3（tb）というゲームの特性が反映された結果といえるだろう。

Q1

ガード投げ抜けの正確なやり方と、投げ抜け有効フレームを教えてください。

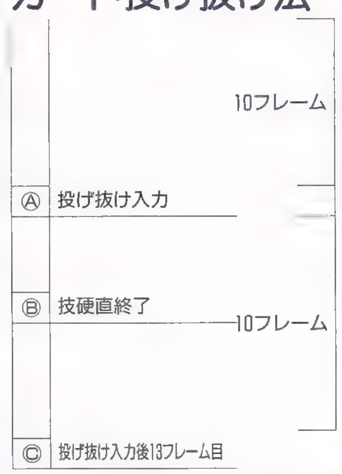
A：最近では標準装備、とまで言われるようになったガード投げ抜けですが、その理論は結構難解です。そこで、今回は図を作ってみました。硬化時間の先行入力を利用しているのがミソ。従って投げ確定以外の場面で使うことはできません。

ガード投げ抜けの盲点は、タイミングをずらされた投げが抜けられないこと（有効フレーム外になるため）、そして開膀や撃歩に対して無力なことです。有効なことは確かですが、多用しすぎには注意しましょう。



投げがスカってしまったあとなどにも入れられるといい感じ。

ガード投げ抜け法



投げ確定技をガードされたときのほか、技をスカされたとき、はたまた投げスカリが出てしまったときなどにも可能だ。突差の場面でもできるようになろう。

Ⓐのフレームで投げ抜けを入力
⬇
Ⓑのフレームまでにを入力
⬇
Ⓒのフレームまで押しつづける
⬇
ガード抜け完成！

Q2

ジャイアントとリストロックの投げ抜けが同じ、と読んだのですが……。

A：もちろん違います。おそらくこれは、ジャイアント系の投げ抜けが、最初と最後のレバー入力P+G（ジャイアントなら⇦⇨P+G、リストロックなら⇨⇦P+G）のみでOKという点で同じ、という意味でしょう。

また、VF3では同じコマンドを入れた場合抜けることはできませんでしたが、tbでは可能になっています。つまり、ジャイアントのコマンド入力で合掌捻りを抜けられる、というわけです。

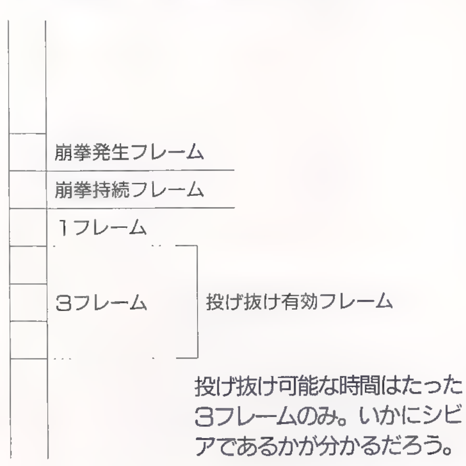
Q3

アキラの崩撃雲身双虎掌、及びジェフリーのストマッククラッシュからの投げを抜けるタイミングは?

A：まずは崩撃雲身双虎掌ですが、これは崩撃発生フレームを0とした場合、3フレーム目〜5フレーム目の3フレームのみとなっています。通常の投げ抜けの猶予が10フレームであることを考えると、いかにシビアであるかが分かります。

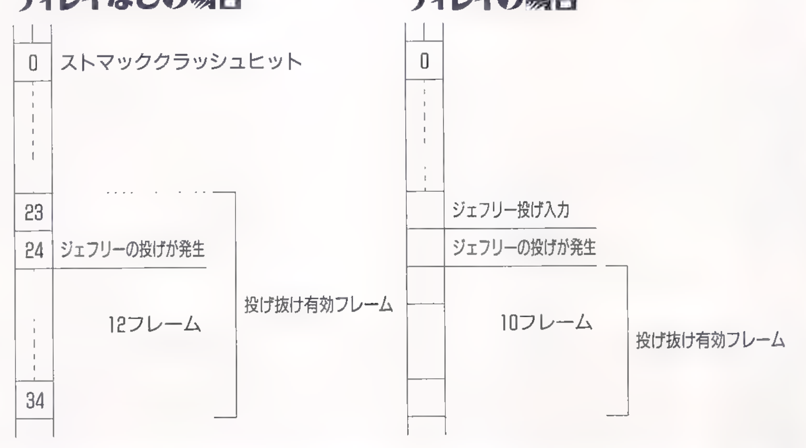
次にストマッククラッシュからの投げ。こちらはジェフリー側がタイミングをずらすことが可能になっているため、

崩撃雲身双虎掌投げ抜けフレーム



投げ抜け可能な時間はたった3フレームのみ。いかにシビアであるかが分かるだろう。

ストマッククラッシュからの投げ抜けフレーム



派生投げ投げ抜けに関するこんなこと

派生投げの話でもうひとつ。実はこの派生投げに関しても、P+G投げとコマンド投げの2種類を抜けることが可能だった。やり方は通常と同じ。P+Gをまず入力してから、抜けたいコマンドを入力すればOKだ。

対象となるのは、鷹嵐のもろ差しと四つ身、そしてウルフのキャッチ。P+G入力の投げと、そのほか一種の投げを同時に抜けることが可能になっている。

また、これら3種の技は、最初の掴み部分自体を抜けることも可能。掴み成立から次の派生投げが発生するまでに、同じコマンド（四つ身・キャッチなら⇨P+G、もろ差しなら⇦⇨P+G）を入れればOK。通常とは違う抜けモーションで、掴みをふりほどくことができる。ただ、相手が最速で派生させた場合には有効フレームが非常に短くなるため、タイミングがシビアになることも覚えておこう。



例えばもろ差しをくらったあと。P+G、⇩P+Gと入力すれば、



相手の入力タイミングにもよるが、2種類の投げ抜けが可能だ。



⇦⇨P+Gと入力すれば、もろ差し自体を抜けることもできる。

その入力タイミングにも関わってきます。ジェフリー側の投げ成立から10フレーム目までが基本の有効範囲。詳しくは図を参照してください。

ちなみにこれは、キャッチやもろ差し、四つ身などからの派生投げを抜けるタイミングと同じになっています。

Q4

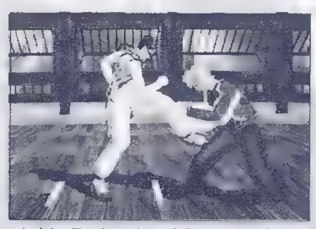
ジェフリーのトーキックスプラッシュは、投げ抜け可能なんですか？

A：打撃技からの投げコンボは、tbになって可能になったストマッククラッシュからの投げ以外、投げ抜けできません。トーキックスプラッシュのほか、鷹嵐の播磨投げや喉輪、ウルフのネックローリングスローも同じです。

Q5

VF3でローキックカウンター投げが可能だったキャラは、tbではカウンターヒット後2フレーム有利、とありましたが、アキラよりローキックの硬直が2フレーム長いだけのパイは、五分になるのでしょうか。また、このとき先行入力で投げ確定、または投げ五分にはならないのでしょうか。

A：かなりマニアックな質問です。カウンターヒットで五分になる場合、tbでも先行入力で投げが決まる（双方投げを打ち合った場合は五分）という点は確かなのですが、残念ながらパイのローキックカウンター後はVF3と同じく不利な状況となり（理由は不明）、厳密な話、相手側の投げが確定してしまうのです。このほか、VF3でローキックカウンター投げが不可能だったキャラは、すべてカウンターヒットで不利となっていることに注意しましょう。



カウンターヒットでも不利。相手側の投げが確定してしまう。

Q6

カウンター後投げ確定といわれるローキックをノーマルヒットでくらった場合、tbでも確定で投げを入れることは可能なのでしょうか。

A：VF3でも、ローキックくらい下段投げができるのは小カウンター（硬化カウンター）のときのみ。ノーマルヒットでくらった場合には、下段投げを確定で入れることはできません。また、小カウンター時の投げられ判定発生が遅くなっているため、tbでは小カウンターでくらった場合も投げを入れることはできなくなっています。

VF3の小カウンター投げを再確認

以前VF3の攻略ページで紹介した小カウンター（硬化カウンター）投げ。VF3では小カウンターでも投げられ判定がすぐに発生するため、打撃技が小カウンターでヒットしたあとの確定投げなども存在するということだった。

これは、当てられ側にもいえること。小カウンターで技がヒットし、くらった側が有利な状況では、くらい投げが先行入力で入るというケースも数多くある。小カウンターのローキック後のくらい投げなどは、その最たる例となっていた。

しかし、小カウンター投げ自体、tbでは存在しない。投げられ判定が発生するのが遅くなったため、ノーマルヒットとほぼ同じような状況になっている。

残すところあと2面!

STRIKERS 1945 II

TM
©1997 PSIKYO

2周目6面を抜けることのできた人は、おめでとう！実質的には、もうキミは2周クリアできる実力の持ち主なのだ！今回と次回では、残る2面の注意点を、ほんの少しだけ紹介しよう。

担当:ストライカーズチーム
文:善之字元帥

地獄の2周目6面を抜け、何とか7面に到達できた人は、クリアまであと少し。今回紹介する7面と次号の8面は、これまでの面に比べて難度も低く、数カ所の要注意ポイントさえ覚えておけば誰でもクリアできるようになっているぞ。

7面の要注意ポイント

2周目7面は、大きくわけて5つのチェックポイントから構成されている。

①中ボスとの戦闘

2種類のうち、いずれかが出現する中ボスのCANNY I・IIは、1周目に比べて弾幕が厳しくなっているが、対処を覚えればさほど強敵ではない。それぞれの弾幕パターンを覚えて撃破しよう。

②ステージ中盤・戦車地帯

ハッチから登場する赤い戦車&多数のザコ戦車との戦闘になるステージ中盤は、攻撃力の低い機体（パンケーキ）にはつらい場所である。溜め撃ちとボムの使いどころを覚えて切り抜けよう。

③モデルII型UFO地帯

銀の円盤、モデルII型UFOがワープしてくるステージ終盤は、副武装が誘導兵器でない機体にとっては悪夢のような場所になる。ボムを消費せず切り抜けるためには、正確な座標合わせと、副武装・溜め撃ちの設置場所が重要だ。

④ブロックエイド・特殊戦車形態

クレーンの先端から発射される小赤弾と、超高速の白弾を回避するのが難しい。ボムを使えば問題なく突破できるが、ここは白弾が発射される時間帯を覚え、小刻みな横移動で回避するパターンをマスターしよう。

⑤ブロックエイド・ウォーロイド形態

非常に難しく見えるが、1周目との違いはレーザーを撃ちながらの白弾乱射のみ。一見回避不能に見えるが、実は安全地帯が存在するので、きちんと安全地帯を把握しておこう。

中ボス CANNY・I

CANNY・Iの攻撃パターンは、

①正面にツイン弾を連射しつつ、自機を狙う7WAYを連射

②自機を狙う7WAYを発射

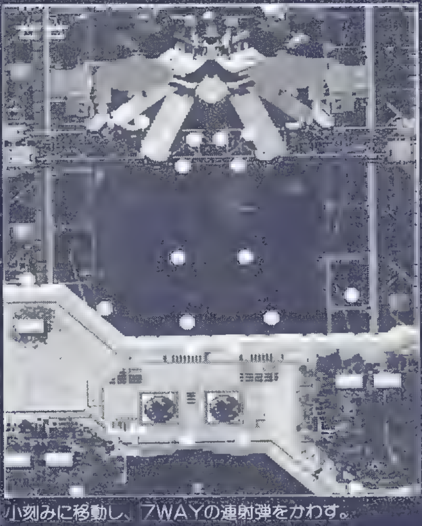
③両肩から自機を狙う大赤弾を発射

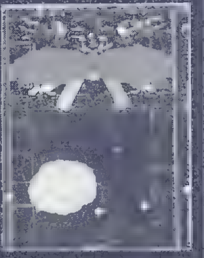
の3つを繰り返すパターンになっている。このうち、1周目と違うのは①だけで、他は1周目をクリアできた人なら問題なくクリアできる。

さて、問題のツイン弾&自機を狙う7WAYについてだが、これはCANNY・Iの正面に位置することのないようにしつつ、7WAYの中央の弾に注目し、小刻みに移動すれば簡単だ。

①の7WAYをやりすごした後は、若干時間をおいてからもう1回7WAY（②）がやってくるが、この攻撃は意外に忘れがちなので、ぼんやりしていて驚かないように。

最後の大赤弾は、撃ち方に何種類かのパターンがあるが、いずれも発射されてから自機をほんの少し左右に移動させるだけで隙間に入れる。


小刻みに移動し、7WAYの連射弾をかわす。


最後に1回だけくる7WAYに激突しないように！

中ボス CANNY・II

CANNY・IIも、攻撃パターンは一定のサイクルの繰り返しになっている。

①機雷×8を射出

②両肩の砲台から自機を狙う白弾を連射

③両肩の砲台から自機を狙わない大赤弾を連射

これらの攻撃は、1周目とほとんど変わらないが、弾幕はかなり厳しくなっており、1周目で機雷を破壊するパターンを使用していた人は、攻略パターンに修正が必要だ。

まず、CANNYから機雷が射出されたら、CANNY真正面・画面一番下に位置し、機雷が炸裂するまでそのままじっとしていよう。弾幕が怖いが、機雷の炸裂弾は4WAYになっており、じっとしていれば当たらないようになっている。

その後、ボス本体からの白弾が見えたら、白弾を引きつけて自機を半キャラほど左に動かせば、その位置が白弾に対する安全地帯になっている。

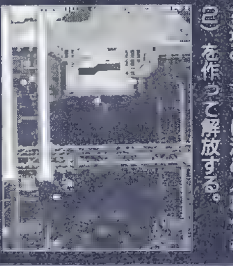
きちんと撃っていれば、この攻撃が2サイクルするころにはボスを倒せるだろう。


機雷の炸裂弾は、一見すると回避不能に見えるが、実は4WAYの集合体にすぎない。正面から動かずに回避し、その後の白弾をヨツンと左にかわせばよい。

ステージ中盤 戦車地帯

ステージ中盤の戦車地帯は、ほとんどの機体で1周目と同様のパターンが通用するが、パンケーキはショットパワーが足りないため、ボムを使用して突破することになる。

具体的な方法を説明しよう。まず、画面左端に登場する緑の戦車にメインショットで撃ち込み、すぐに溜め（レベル2）を作って解放する。


左端の戦車に溜め撃ちを解放。

その後、画面左端の戦車を破壊し、中央のハッチから登場する赤い戦車をレーザーであぶりながら、画面右方向へと移動する。


そのまま右へ移動し、ハッチから出てくる赤戦車をあぶったら

画面右端へと移動したらボムを使用し、赤い戦車と残りの戦車を倒してしまおう。


ボムを使用。残った戦車はショットで一掃しよう。

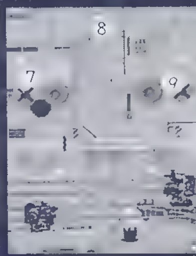
モデルⅢ型UFO地帯

ボス直前のモデルⅢ型UFO地帯は、狙い弾が増えているせいもあって、非常に難しい場所になっている。

特に、フォッケウルフ、雷電、モスキートは、副武装に誘導兵器がないため、かなりの苦戦を強いられることになる。そこで、まずはUFOの出現パターンを写真でおさらいしておこう。











フォッケウルフの場合

フォッケウルフの場合、まずは④のUFOから左へショットを連射しながら①の真下まで移動する。この時点で、①~④は倒せているはずである。

次に、①の真下のラインから、ショットを撃ちつつ、今度は⑨の真下のラインまで移動。副武装を置き弾として使い、⑤~⑨までのUFOを倒してしまおう。

最後は、もう一度左に移動しつつ、残ったUFOを一掃するだけ。⑫・⑬が残ってしまうこともあるが、この2機が残ったところでさほど問題ないだろう。



フォッケウルフは、速度の遅いサブショットを置き弾として活用する。

⑥と⑧の実体化を待ち、①の真下まで移動。移動すると間髪入れずに⑦~⑪のUFOが実体化するので、コツコツとレバーを入れながら、画面右側へと移動する。ゆっくり移動しながら撃ち込むのは怖いが、死角になっている場所を移動しながらの狙い弾回避になるので、度胸良く移動すること。

最後は、残った⑫・⑬を破壊して終わり。

雷電の場合

雷電の場合、まずは④の真下に位置し、このラインにヒートミサイルを設置しよう。

①~④までのUFOが実体化したら、②と③の中間に入り、弾をやり過ごす。この場所は、最初のUFOに対して安全地帯になっているのだ。



①~④の白弾に対しては、この位置が死角になっている。①~④のUFOを倒したなら

モスキート

モスキートは、遅い溜め撃ちをUFOが現れる位置に設置しておくのが重要だ。

まずは、①と②の中間に、溜め撃ちを設置する。この溜め撃ちは、①・②・⑤のUFOを壊してくれる（予定）。

溜め撃ちを置いたら、そのまま大急ぎで画面右端まで移動する。このとき、サブショットのミサイルが置き弾となって、⑫・⑬のUFOを破壊してくれる。

右端に着いたら、しばらく安全地帯になっているので、⑤・⑥のUFOが実体化するまで待ち、一気に左へと移動。



この位置に死角を作る。⑤・⑥のUFOが実体化したら、すぐ移動する

⑤の真下まで移動したら、一旦停止して⑤の弾をやり過ごし、⑥と⑦を破壊する。

⑦を破壊したラインは、⑨と⑪のUFOの弾に対する安全地帯になっているので、一旦弾がとぎれるのを待って、⑨・⑪・⑫・⑬を破壊する。

ブロックエイド 特殊戦車形態

ブロックエイド・特殊戦車形態は、扇状赤弾と炸裂弾という、2種類の攻撃を繰り返すアルゴリズムを持っている。

この場面で問題になってくるのは、1周目には正面が安全地帯になっていたため、何の問題もなかった扇状赤弾。2周目では、この扇状赤弾に加えて、本体から超高速の白弾が3回混じるため、この場面でボムが余っているようなら、なるべくボムを使っていきたいところだ。

ここをボムなしで抜けるためには、まず右下の大きな写真を参照してみよう。



4本の線で結ばれたA・B・Cの領域が、赤弾に対する安全地帯だ。

この写真には、4本の線で囲まれたA・B・Cの3つの領域が示してあるが、この領域は、ボスの撃つ赤弾に対する安全地帯である。要は、この領域に高速の白弾を撃たせ、自機は次の領域へと移動していくのが、この場面を切り抜ける方法なのだ。

具体的には、左の3枚の連続写真を参考にしてチャレンジしてみよう。



まず領域Aに対して白弾を撃たせ、領域Bへと移動。



領域Bは幅が広いので、左端に撃たせ、右端に回避し



領域Bから領域Cへと移動する。

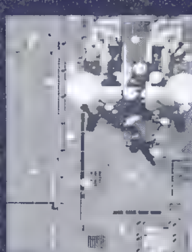
ブロックエイド ウォーロイド形態

ボス・ウォーロイド形態は、弾の間隔が狭くなっていたり、弾速が速くなっていたりという変更点はあるものの、難しくなっているというほどのものではない。

唯一、注意しなければならない点としては、ボスがレーザーを撃つときに、本体から白弾を連射するという点だが、これについても、きちんとよけ方が存在するので、そちらを紹介しよう。

まず、ボスが1回目にレーザー（画面右から中央へ）を撃つときには、自機をボスの真正面に位置させ、ボスと一緒に移動すれば、その位置がそのまま白弾に対する安全地帯になっている。

そして、2回目のレーザー（画面中央から左へ）を撃つときには、画面の一番左下が安全地帯になっているので、この2つの安全地帯を使えば、ほぼ1周目と同じ感覚でボスを倒すことができるだろう。



ボスがレーザーを撃ち出したら



正面をキープすれば安全。

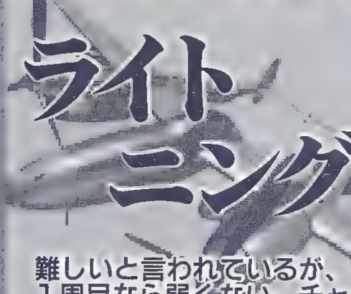


2回目のレーザー中は、画面左下が安全地帯。

機体別攻略

ため撃ちのタイミングがすべて

ライトニング



難しいと言われているが、1周目なら弱くない。チャレンジスピリッツのあるプレイヤーに捧げる〝男ならこの機体〟。

担当：石井ぜんじ

ライトニングは非常に難しい機体とされている。確かに遅く、当たり判定も大きく感じるが、実は1周クリアを目指すなら他機体と比べても問題ない性能だと言える。むしろクセが少ない分、クリアしやすいかもしれない。

ここでは、その性能を徹底解析して、ライトニングの強さ・弱さを明らかにする。そして、ライトニングならではの戦法を確立していきたい。

目立つため撃ちの強さとボムの弱さ

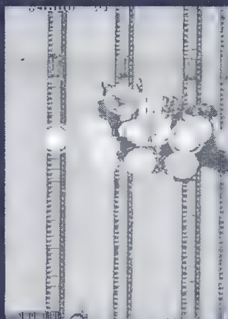
ライトニングのメインショットは1点集中型で、威力が強い。だが、ライトニングの最大の欠点は、全体的な攻撃力のなさである。なぜ結果的に攻撃力が低くなってしまうのか？いくつかの要因がある。

まず第一に、サブウェポンのホーミング弾が、相手に当たるまで時間がかかることである。なましホーミング性能が良いため、関係ないザコを追いかけてしまい、その間に攻撃できない。

次に、ボムの攻撃力の乏しさである。これは仕方ないところだ。

ただし緊急回避能力は抜群なので、弾を引きつけるだけ引きつけてから使えるのは大きい。

逆に、攻撃力UPで一番期待できるのは、いわゆる溜め撃ちである。レベル1〜3いずれも使えるので、効果的に使うほどこの機体をうまく使いこなすことに直結すると言える。また、サブウェポンが弱いといってもそれは距離が離れていての話。密着すれば攻撃力は大幅にUPするので、このあたりがカギになる。



鉱山ステージボスのウォーロイド形態。止まってザコを出すときに、レベル2を使いつつ密着してサブウェポンを当てると早く倒せる。ライトニング重要テク。

行き着くところは溜め撃ちの使い方

ライトニングで非常に重要になってくるのが溜め撃ちの使い方である。レベル1〜3がどれも使えるうえに、溜まる早さが多分全キャラ中最も早い。それではさっそく、溜め撃ちのレベル1〜3の性能と使い方について、大ざっぱに見ていこう。

●レベル1

レベル1の溜め撃ちの良いところは、すぐまた溜められるので、数がどんどん撃てるところである。しかも、着弾してから爆風が広がるタイプなので、溜め撃ちを撃ったらすぐ動き、別の敵を撃ちにいける。このあたりはモスキートの溜め撃ちの感覚に近い。

逆に欠点は、一発あたりの威力が弱いこと。爆風は時間をかけてダメージを与えるので、特に素早く移動する堅い敵（ボスを含む）に使うと、威力が半減する場合がある。必ずしもレベル1連発が最も効率が良いとは限らない。

また、最も注意しなければいけないのが、溜め撃ちのミサイルのスピードの遅さである。遅いために、目標物に当たる前にザコ戦闘機に邪魔されて届かなかった、なんてことがザラにある。使い場所を考えつつ、ザコ敵が多い場所はメインショットで進行方向のザコ敵を倒して援護する、ということも重要になってくる。



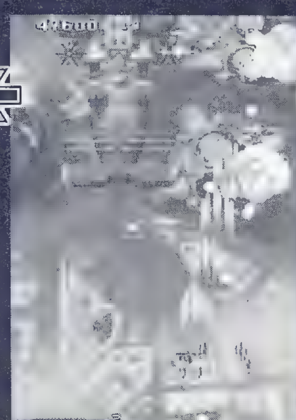
15門砲台の最初の（左）が見えたらレベル2を発射する。2周目の場合は、直前でレベル2を使うのでここではレベル1。

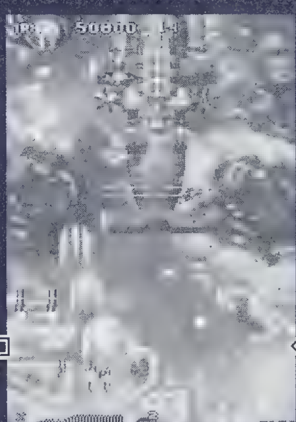
レベル1が活躍するのは、どんどん効率よくダメージを与えたい場所である。難しい場所ほど使える。特に、街ステージの15門砲台など、その対象物の動きが遅いほど有効に使えるといっていいだろう。



すぐ右へ動き、画面を右端に寄せてレベル1を発射。溜まっていない場合は、右へ少しずつずらし、砲台を撃ちつつ溜めていく。

左へ行き、砲台が見えたらすぐレベル1を発射。1周目も2周目も動きは同じ。違いは途中でボムを使うかどうかである。





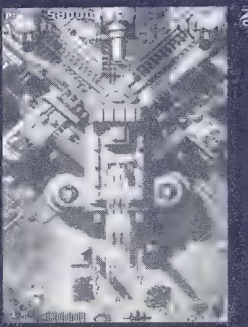
右へ行ってレベル1を使えば終了。こまめにレベル1を使う、代表的な場所だ。

7面の堅い小型戦車の2台目。ここはザコ戦闘機に、溜め撃ちを阻まれやすい危険ポイント。メインショットで援護だ。



●レベル2

レベル1に比べて弾速が速く、威力が大きい。それ以上に重要なのが、爆風の広がる範囲である。一見地味だが、画面の半分くらいの左右の幅はカバーするので、当て所を考え使えば強力な武器となる。



5面ボスの砲台の形態。タイミング良くど真ん中でレベル2を発射する。

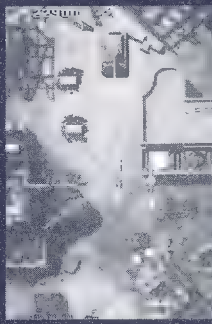


すると左右の砲台も爆風に巻き込まれて破壊できる。左右の砲台の弾は、止まっていれば自機の両脇をかすめるが、当たることはない（安全地帯っぽい）。

連発しては出せないので、それが欠点。難所が続くところはレベル1で、一発で切り抜けられる難所はレベル2で、という使い分けが非常に大切だ。これは2周目にいっても同様で、レベル1とレベル2の使い分けがパターンの安定につながる。1周目はそこまでシビアでないので、むしろレベル2を多めに使っていくと楽に感じるかもしれない。

また、レベル2を使うにあたって重要なテクニックがある。それが“ずらし撃ち”である。

“ずらし撃ち”は、だいぶ前にも紹介したが、左右のミサイルを一つずつ別の敵に当てる方法。正確なライン取りが必要とされる高度なテクニックである。うまくいけば、縦にずれた位置関係にある2つの敵を、同時に破壊することができる。使う場所は多くないが、覚えておくと便利だ。

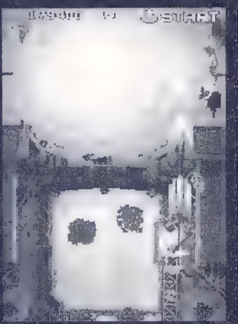


5面途中の砲台。上下にずれた砲台をずらし撃ちで同時に破壊できる。ここもザコに阻まれないように注意する。

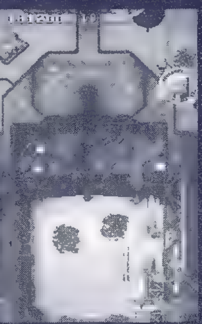
●レベル3

大きく爆風が広がり、弾を消してくれる溜め撃ち。たまりが速いライトニングといえども、溜まるまでに1ステージくらいかかる。無理に使っていく必要はない。

ただ、場所によっては効果的に使えるところもある。8面のマウスUFO2機や、6面ボスなど、使ってみてもいい場所があることを覚えておこう。



7面後半は溜め撃ちを使わないので、余ったレベル3をマウスUFOに使うと楽。



レベル2しかない場合は、1機目のマウスUFOが右に動いたら、すぐタイミング良くレベル2を発射。2機目は後から爆風に突っ込んできて破壊される。

ライトニング2周目革命

ライトニングでは1周目をクリアした後、2周目に入って絶望感を覚えた人が多いと思う。特にボムの弱さが最悪で、弾の多い場所では援護機が瞬時に壊滅してしまう。ボムを連打していても途中でやられてしまう場所があるほど。また、ホーミングミサイルは逃げていくザコを撃って撃ち返し弾を出してくれてしまう。

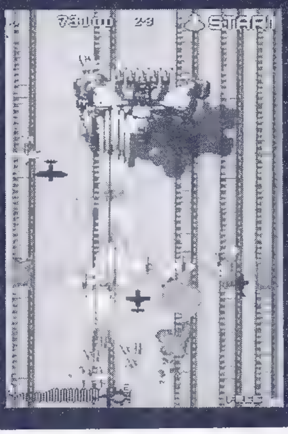
これを打開するには、結局溜め撃ちの使い方でカバーするしかない。要所要所では、乗っかり撃ちも重要になってくる。結局2周目でも大事なのは、

“ボムに頼るな、溜め撃ちに頼れ”

ということだ。

ボムをダメージ源と考えず、回避手段のみと考えていけば、考えようによっては高性能。他の機体と考えを切り換えていこう。

人間、不可能はない。チャレンジスピリットを失わないことが、ライトニングの2周目には何より大切だ（マジメな話）。



2周目の鉱山ステージのボスには、ボムを使ってもすぐ援護機がなくなる。一時回避に使い、ダメージ撃ちは、いかに溜め撃ちを効率よく当てるかが重要。溜め撃ちは、ボスが止まっているときに使わないと爆風から逃げられ、効率が悪くなる。

東京ガリバー通信

第54号

いやぁ～春っすねぇ～。どこか遠くに旅に出て知人に無言電話をしてみたくなるこの季節！というわけで東京ガリバーはゴールデンウィークも年中無休で営業中！

BANPRESTO

《バンプレスト4月発売予定景品！》

- ●ポケモンウオッチバラエティーアソートPart1（キャラコレ用）
- ●センチメンタルグラフティミニクロスPart2（キャラコレ用）
- ●コレクションやわらかポケモン（ガチャダマ用）
- ●ポケットモンスターPart3（ポスタードリーム用ポスター）
- ●ポケットモンスタータフタぬいぐるみPart1
- ●ウルトラマンソフビ貯金箱コレクション2
- ●秘密戦隊ゴレンジャーアクションフィギュア
- ●鉄腕アトムエアクッション
- ●ピングー ガラスのレリーフタンブラー
- ●NHK TV番組「できるかな」ゴン太くん&お～い！はに丸ぬいぐるみ
- ●平成天才バカボンひげそり&ハナ毛カッター
- ●クレヨンしんちゃん おべんとうばこ
- ●タツノコキャラクターキャップ
- ●さくらももこランド ポプリ付きぬいぐるみ
- ●す～ぱ～ぷよぷよ 連鎖フラッシュキーホルダー
- ●東映特撮ヒーローフィギュアキーホルダーVer.2
- ●ポケットモンスターソフトキーホルダー4
- ●センチメンタルグラフティ完全フィギュアキーホルダー
- ●ゲゲゲの鬼太郎 目玉おやじフィギュアキーホルダー
- ●スーパーロボット大戦 熱血コレクション4

☆春季の情報 わん～☆

春は眠いですねぇ～、なんでしょ。いやぁ～遅咲きの八重桜でも観ながら一日中ウトウトしたいものです。さて、新学期も始まり初っぱなからくじけそうになってたり、新社会人は早くも5月病をわずらい始めているんじゃないかな？あと少しで「ゴールデンウィーク」なワケですし、ちょっと気晴らしにいろいろな場所に行ってみたらどうでしょう？とくに東京ガリバーはいいですよ…。

☆春季の情報 つう～☆

前回紹介したように新たな新店舗、「ウルトラマンアミューズメントSHOT M78新潟店」がバンプレスト直営のに加わり、地方にも着実な勢力をのばしつつあるワケですが、さて今回ですがバンプレストの本拠地、松戸店のゴールデンウィークのイベント情報です。

ガリバー松戸店
GWイベント

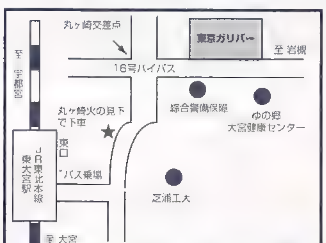
●UFOキャッチャー くじ引き大会
期間：5月3～5月5日

●東京ガリバーにウルトラマンがやってくる
●ケーキ大食い大会
期間：4月28日～5月5日

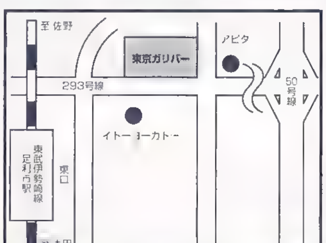
という予定になっているそうです。詳しい内容は来店し確認してくださいとのこと。

☆春季の情報 すうりい～☆

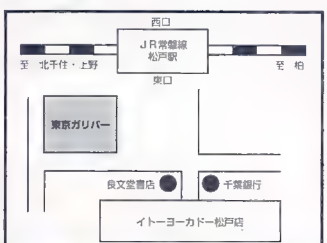
ちょっと今回準備期間が無かったので、まとめて4月以降の新着景品を表にまとめちゃってます。



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分・丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696

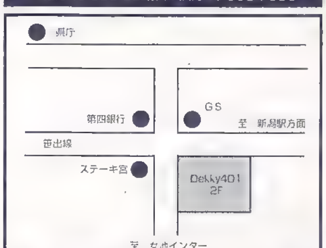


東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744

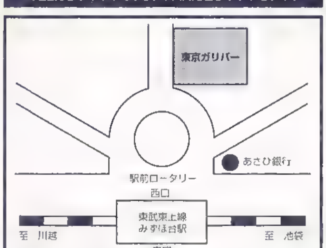


東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

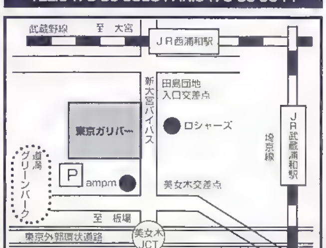
※「ウルトラマンアミューズメントSHOT M78」新潟店
新潟県バスターミナルから中央巡回バスに乗り、出来島または、上近江で下車して3分。Dekky401内2F



ウルトラマンアミューズメントSHOT M78 新潟店
〒950-0962 新潟県新潟市出来401
Dekkey401 2 F
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187

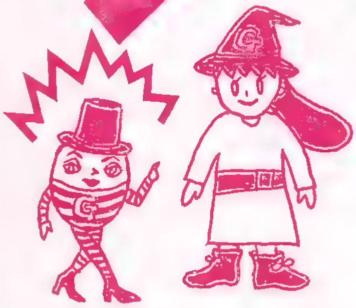


東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。 http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト

アイランド



いつもネタを大量に送ってくれる、滋賀県の大聖リース君から「ゲ屋各店主催で投稿人の集い的イベントでも実施されないだろうか」とのご意見が。名前しか知らなかった同士が実際に会えたらステキだね。どうでしょう、もしやってほしいという意見が多かったら、新声社の7人の賢者にかけあってみますが。担当としてはぜひやってみたいな。（最近やけにカレー好きMio）

今号のハンドル！

『燃えろ足踏みミシンユーザー！回転！ポーズを定めてハンドルゲェエム！』

☆千葉に引っ越した。正確には、させられた。慣れない町を歩き回る。なにを探しているかって決まってるでしょうアンタ、ゲーセンよゲーセン。とりあえずこれがねえとオレは生きていけんのよってオシ発見！うっおオ走れ行徳の帝国過激団ン！（一名）

少々うわついた足取りで入場してすぐ、変な筐体を発見した。ハンドルとペダルがある。だがイスはないので立ってプレイするようだ。

ヤツの名は「ハンドルチャンプ」。横に「ビシバシチャンプ」があったのでそのシリーズと思われる。さっそくプレイする。…が、こいつぁおかしい！変だよコレ！オヤジを飛ばせて台に乗せたりブルドーザーでもって車を谷底へブチ落とすといった行為の必然性がオレにはわからん！んで難しい！入力がハンドルとペダル、しかも立ってプレイという慣れないインターフェイスのせいかすぐゲームオーバー。しかし、次が見たくてつい連コインしてしまうところがコイツの憎い点といえる。

そしてほどよく入力に手慣れたころやっと簡単そうなゲームが来た。ペダルを踏みまくりそのエアの力をもって風船を爆ぜらさす（日本語かコレ？）というものだ。何かどっっかで見たことあるがとりあえずニワトリは寝てないので一安心（わかる人いるのか？）。

フフン、ペダルの連打って言やあ貧乏ゆすりだろう。小学校六年間十八回連続で通信簿に「落ち着きがない」と書き殴られた（ついでに「ゲームセンターにいかないように」とも書かれた）オレの敵じゃあないぜアヒャヒャヒャアアーって失敗！そしてゲームオーバー！敵じゃないのはオレのほうだったらしい。

コイツは悔しい！立ちスクリューの次に得意な貧乏ゆすりでオレは負けたのだ！これはリベンジしかあるまい。しかし、下手に手を出しても返り討ちに遭うは必至。ここはじっくり考えなくてはってオシ考えついたァ！

別にペダルを足で踏めと指定してるワケでない。ならばしゃがみこんで手でブッ叩きゃあ…ってダメだ！んなことすりゃあ店員集結↓オレ強制排出か救急車↓オレ精神科行きの2ヒットコンボをくらってしまう！

ムウ、まずは安定したビートとオレ的マキシマムスピードを叩き出せるフォームを完成させるべきだろう。そして壁と向かい合い様々なポーズを試す…。んで左足はケイレンしてる…。後で気付いたがこいつぁ異様だ！ゲームよりかオレのほうがずっと変じゃあああああん！

それはいいとしてポーズ決定！再プレイでサクッと例の面まで来たァ！まず心を落ち着けて、左足をペダルにのせ、腰を落とし右足を後ろに引く。左手は左足の上に…アレ？こいつはもしや…ホーク！ホークだあああ！

これはまさしくあのメキセコォの蒼いイナズマ・サンダァーークラウ、いやゲフ！ホークの勝ちポーズだ！ウム、貧乏ゆすりの極意はホークにありか！そしてバトルスタアートーウオオオ俺の左足が今！光速をはるかに超ォえェるウゥウガしまった！「ホークの勝ちポーズ」という点で一つ重大な見落としが！そして次の瞬間親指が立ったアァ！今オレは恍惚の笑みを浮かべ！その歪んだ口から奇声を発し！そして右親指は雄々しく天を仰ぐ！どこをとっても変！ウオヲ素敵だアァー！

このほとばしるパウワーによって風船は爆発、家屋は倒壊！ただ一つ残ったタヌキの置物がいとあはれ！オレとホークの勝利だぜ！

意気揚々とネクストゲームに挑むオレ。しかしさきほどのタヌキの置物の呪いか、はたまた人間のリミットを超えた代償か、未曾有の大惨事がオレを襲う！

「うがあ足がつったあああ!!」

競技続行、不能！

（千葉県　暴走する山形県民　山下洋君㋐㋣）

㊢“疾走！ロケットコーラレース！”、“躍動！リズムにノリノリゲーム！”…ビシバシボタンがハンドルに代わっただけじゃねえかっと侮ってかかると痛い目見るぜ！ビートマニアといいハンドルといい、最近の大型筐体インターフェースは茶目っ気バッチリ！このノリで炊飯器とか釣り鐘とかゲーム化してほしい！つるりんくんかっつーの。

そんなわけで、象使いとすべてのハンドル狂に大推薦だハンドルチャアアンプ!!（男性限定だが、ラッキーアイテムはブリーフ！トランクスはもろもろの事情で苦戦を強いられるぞ）



↑（岡山県　藤本和明君①）
越徳大寺有恒さんにもぜひプレイしていただきたいハンドルチャンプとテクノドライヴ!!ハンドルとテクノの両方を修めれば『車』を極めたも同じ!!

議論の夕べ

Ⓜ№216の熊本県・prof.君の『マニア』と『一般客』の違いは何か？」というご意見について、こんなお便りが届きました。

☆僕が国語辞典を使って調べものをしている時、「気違い」という言葉の類義語がふと目につきました。そこには「マニア」という言葉が！一般の人から見れば、マニアは気違いと同じようなものなのでしょうか。みなさんはどう思いますか？僕はまだやはり、ゲームをやる人に対する「こういう人たちは変だ！」という一般人の意識があると思いました。

（兵庫県　ピョンヤン君㋑）

Ⓜ「一般人」というのをゲームを趣味としない人ととらえると、彼らは「ゲームを必死にやってるなんて変だ、マニアなんだね」などという悪い意味での使い方をしているのでは、ということだね。逆にそう言われる側の「マニア」が「一般客」という言葉を使う時、「ゲームのへたなシロウト」という意味で使ったりしていないか？この2つの語は相手を悪く言うためのものなのか？

次の意見も聞いてみよう。

☆№216のProf.さんが「マニア」と「一般客」について考えていたようですが、私はここでみなさんに問いたい。

「マニアとおたくの違いは」

私は「マニア」が人のことを考えられる人で、「おたく」はその余裕のない人だと思ってます。友人の説によると、前者は「一つの物を収集したりして極めている人」で、後者は「幅広く集めるが極めていない人」ということでした。

もし右の説が正しければ、ゲーセンにいるハタ迷惑な人の大半は「おたく」に近くなるでしょう。「おたく」だからといって批判するんじゃありませんが、アニメにしてもゲームにしても「おたく」どもに何度も自分のシュミを否定されました。

私の偏見かもしれませんが、みなさんの答えを聞きたいのでよろしくお願いします。

（北海道　KAZ君㋒）

Ⓜこれはちょっと派生した意見だけど、「マニア」という語の意味がよい意味との意見も含まれている。

この「マニア」がよいイメージの語とするなら、悪い意味の語は「おたく」であり、それは「自分の趣味のことだけで頭がいっぱいで、他のことや人のことが考えられない困った人」を指すのでは、という意見。みなさんはこれらの言葉をどんなイメージでとらえているのかな？

☆この前、対戦で負けてブチ切れて、椅子にコンビネーション叩きこんで変形させた友人Kへ。

君がどういう負け方をしたのかは知らない。ただ、人間誰だって腹が立つことはある。実際、自分もあきらかなハメ（永久コンボ）をくらったりするととても悔しい。だから君の気持ちはわかる。でも、そこで周囲にあたってはだめだと思う。自分のイライラがほかの人にもうつってしまうから。どんなに納得いかなくても、自分の中で処理することができれば、冷静でいられれば、ゲーマーとしてひとまわり成長できると思う。もちろん自分も。

（福岡県　ZAX君㋓）

Ⓜこういうことが原因で、友達が離れていってしまった人もいるのでは？私は「キレるエネルギーがあるなら実力向上に回そう」とか「キレてたら反撃策も思いつかないぞ！」と思うことでクールダウンするようにしてる。怒る感情が出るってことは、まだがんばれる証拠だぞ、焦るな！みんなのクールダウン法やキレそうな友人をうまくなだめる方法（？）をぜひ教えてね！



↑（主人公補完委員会　しろがね隆乃少佐②）
☆甘えてなどいられない。まだ闘志が残っているのなら、自分の力で立ち上がれ！

ゲーセンマナーを考える

Ⓜ№219の埼玉県・裕木康隆君の「ゲーセンの筐体のコイン投入口が、静電気でパリッときて怖い。これをなくすには？」とのお便りに、こんな朗報が！

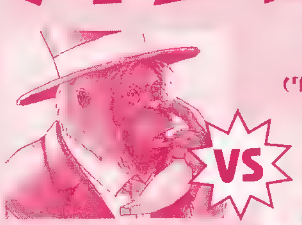
☆カー用品店に、静電気除去グッズが売られています。俺はキーホルダー型のものを持っており、これをおすすめします。値段は1000円～2000円前後。

あの恐ろしい電撃は、コイン投入口ではなく、我々の体のほうに電気がたまっているのが原因なんす。2回以上続けてくらうことはあまりないでしょ。放出したためです。このアイテムなら、数秒握っているだけで自分の体の静電気を逃がしてくれます。俺もゲーセン店員やってて車にも乗っていたので、冬場は地獄を見ていましたが、こいつを持ち歩くようになってからまるでくらっていません。ぜひ探してみてください。

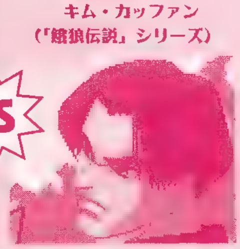
（東京都　谷本貴仁君㋕）

Ⓜほほー！これはいい話を聞いた！ゲーセン店員のみなさんもこれで安心だね。あと、埼玉県・ABE君の情報で、コイン投入口を一度コインで触れてからだと、その後は感電しないとのことです。静電気除去グッズが手に入らない人は、こっちをお試しあれ。

ザ・ドリームマッチ
THE DREAM MATCH



悪は許さん！
キム・カッファン
（「餓狼伝説」シリーズ）

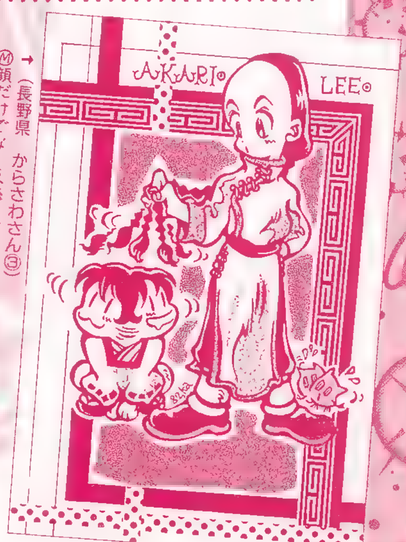


バナナのために人を殺す
ドゥイーブ
（「アウトフォクシーズ」）

結果：キムの不戦勝。

事前にドゥイーブをバナナで買収。しょせんエテ公はエテ公。　　（群馬県　塩山明君㋔）

Ⓜキムさんの財力で足りなかったら、ジェダさんにも応援頼んどきますか。



→（長野県　からさわさん③）
Ⓜ顔だけでなく反応まで猫っぽくなっちゃって…珍しい組み合わせだけど何かカワイイ。

「誰かが言っていた、堕落のロッシはL'Arc~en~Cielのボーカル似と」

☆早く堕落天使がやりたいです。キャラ誰使うか迷ってたんですが、壬生灰児の技名が、ブランキー・ジェット・シティ（日本人）の曲名なので灰児でがんばりたいです。なんとなくイメージ合ってる。ミーハー魂わしづかみ。私だけか。

（東京都　かとうけいこさん(き)）

(編)超必「絶望という名の地下鉄」はアルバム『BANG!』『ザ・ブランキー・ジェット・シティ』に、「皆殺しのトランペット」は『LOVE FLASH FEVER』に入っていました。『左ききのBABY』はマキシシングル。ファンの方は口ずさみながら堕落を犯るのがマッチベター。

☆今年は奇々怪界12周年でございます。小夜ちゃんおかえり。と、いうことで1日も早く「ぽっぷんぽっぷ」がやりたいです。結局、「あっかんべーだー」はできなかったので、今度こそやりたいです。

それにしても、もう12年ですかい。自分が奇々怪界のファンになって。早いですなぁ。でも、今18歳です。6歳にしてすでに2次コンかい!?

ゲーメスト編集部にもこのゲームの根強いファンはいるのでしょうか?（ちなみに、昨年どうにかこうにか、ファミコン版の歌のレコードを手に入れられました。神田で）

（東京都　たかのあつのり君(く)）

(編)風船にインベーダームービング技法を使い、コミカルな生命感と侵略される側の緊張感を醸しだすことに成功しているぽっぷんぽっぷ。

それはそれとして、書き替えで奇々怪界ディスクシステム版を手に入れた中途ハンパな私が言うのもなんだけど、小夜ちゃん12周年おめでと。

☆ストⅢ2ndで対戦して速攻で負けてしまいました。相手は20代後半の人でその後もリュウで順調に勝ち続け、ギルを倒したところで席を立ち、反対側で見ていたオレをちらっと見たあと帰ってしまいました。オレは「えー、ケンは?」と思ったんですが、間違えたんでしょうか。それともオレに対ケン戦をやらせるために?だとしたらすいません、負けました（しっかりやったのか!）。

（石川県　ニャンボ君(け)）

☆EDは自分の力で勝ち取れ!とのメッセージなのか、単なる捨てゲーなのか…。



➡（東京都　M-NOYA君④）
Ⓜ実はこのゲーム、制作に私の知人が関わってます。楽しく遊ばせてもらうつもり!

☆メタスラ2は愉快・痛快・爽快で良いのですが、少し気になることがあります。それはキャメルスラッグのネーミング。直訳すると駱駝蛞蝓ですよ?でももしかしたら遺伝子組み換えで生みだされた塩に弱い駱駝だったりして。

（埼玉県　ケロパス君(こ)）

☆キメラ兵器とはやってくれる…。塩で縮まれば当たり判定も小さくなってグーマルちゃんもグー!

☆ひさしぶりにゲーメストを見たらアイランドにニセデュラルがいない!このやるせない気持ちはどうすればいいのですかゲーメスト君。

（東京都　白鳥智博君(さ)）

(編)ポリ吉君の行く末を思うとサシッスのコンティニュー画面（プレイヤーキャラが素寒貧になる。金がすべて…違うぞサシッス!と若かったあの頃）を連想して悲しい。ポストポリ吉君として導入されたむーちゃんとゲー太郎はローリングストーンという未来のデザイン会社に所属するMU帝国工作員23号様（仮名）が与えてくれたものです。



➡（石川県　山本佳織さん⑥）
☆Anxious white—想いが形作るクリスタルの世界。

☆ある日の会話
S氏「マーヴルVSカプコンの隠れアシストキャラ、シャドウとセンチがいるらしいぞ」
T氏「なにーセンチ!?」

（愛知県　漢の子君(し)）

(編)なに!保坂!…人類にいまだかつてないセンチbyプラッディスコーピオン首領。

☆最近、カプコンの筐体（Qグランダム25）を買った（中古だけど）。でも基板を買う金がなくなってしまいました。だから今回のプレゼント（特にストZERO基板）はめちゃくちゃほしいです。

（愛知県　カプコン君(す)）

(編)基板を立てればコンパネ立たぬ。所詮この世は金なのか…違う!違うぞサシッス!

（しつっこさ蛇級）

☆さよなら鉄球魔人…。そして初めましてドリル魔人。

（千葉県　鉄球魔人ねこ丸(せ)）

(編)ドリルにココロざわめく時。

☆№2-9、P12のダックはブルーハワイのかき氷を食ったあとだ、絶対。青い、すごく。母はベガ使いです（ZERO2）。

（埼玉県　NOBとっしー君(そ)）

(編)どういう着色料使ったらぁんなきれいな青になるのか謎だブルーハワイ。

☆バトルトライストのナジード。シー族ってガイアポリスの?アバロン国もそうだし。竜大公が出てほしかったぞ。ゴブリン、アルマジロは出てくるのか?

（青森県　三浦冬峰君(た)）

(編)ドリーム断ち切るようでなんだけどゴブリン、アルマジロ、ガルーダはいない。タールマンが出てたら巌陀羅並みにデカかったことだろうに。OP並みに動く流麗な個別エンディングアニメにも注目だバトルトライスト。

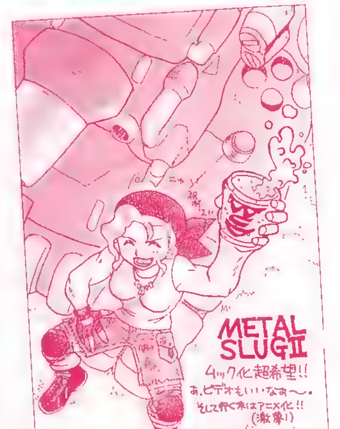
☆10人のうち9人が○○○と言ったとしても、私はバトルトライストがおもしろいと思う。…トライストのイラスト、イラストトライスト…トライストイラスト、トライラスト。なんのこっちゃ。

（兵庫県　アニメじゃない君(ち)）

(編)私もトライラストって言ったことあるよ。ところでドゥームズディの1998年4月6日パステル女子全国一斉バトルトライスト参戦日には立ち会えたかな?グローブ格闘乙女組のお約束「クルクルパンチ（仮名）」もしっかり搭載されていていい感じ。いーのか?



➡（京都府　ERIさん⑦）
☆「…殺す。オマエの頭を断ち切ってやる…」



➡（新潟県　ちょっとだけ新潟県民深居むらさきさん⑥）
☆1PLAYで何百人（＋何百匹）アヤめることやらメタスラ!PS.ビデオ・LD希望の声が500通ぐらい集まればあるいは…（保証はないけど）。

のんきな日常

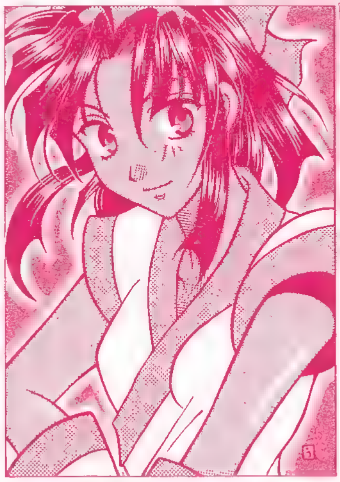
☆いつものゲーセンのストⅢ2ndは、1台しかないのに誰もやってないので、得点画面を全部リュウで埋めるまでやります。
（滋賀県　純子君(つ)）
Ⓜ私の行きつけのゲーセンはストⅢ2ndの対戦がすげー盛り上がってるんで、なかなかcpu戦やる機会ないんだけど、やれる時は1位をユンにするよう何だかがんばっちゃう。やっぱ「天」とか「滅」とかもつけたいしねッ。

☆データイーストの突然のアーケード撤退。このショッキングな事件は、わがGreatSaintsを震撼させた。
大聖リース「おいーデコがアーケードやめちゃうって！」
勇聖ラセウス「マジかよ、オイー！」
英聖フリート「まさか…」
愛聖セレナ「そんな…マジカルドロップのデータイーストが…」
フリート「いや、ウルフファングのデコだよ…」
ラセウス「違うな、ミッドナイトレジスタンスのデコだ…」
リース「いーやートリオ・ザ・パンチのデコ…」
人によって、印象がこうも違うメーカーも珍しいと思う。何にせよ惜しすぎる。カムバックDECOー！
（滋賀県　大聖リース君(て)）
Ⓜ出るゲームがどれも自己主張バッチリの会社だってことかな。ファイターズヒストリーもかなり印象強し。溝口のせいだなあ。

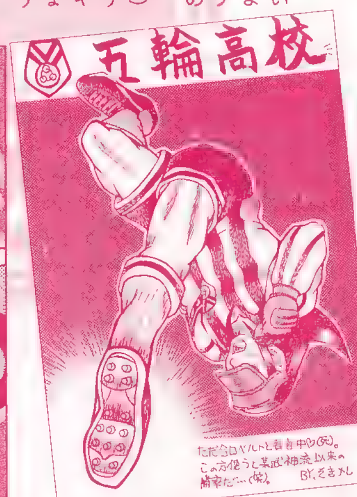
☆おーい弟よ、メストの読者プレゼント、2通応募するからもう1冊買ってきたぞ。お前も書け。セル画な。セル画といえば、ヤンヤンの肩パッド色ヌケしてるんだよねー、マニアックすぎる？
（大阪府　暗黒スプライ党山岡健司君(と)）
Ⓜああ兄よ、自らの欲望のために弟を巻き添えにする兄よ、せめてあわれな弟に、次回は基板でも当ててやれ。

☆スプライツに魂を売ったあんたは、もはや俺の兄貴ではない。健司カムバァーック!!
（大阪府　山岡・弟・達也君(な)）
Ⓜんん!?これは右の山岡健司の実弟!!兄の言うことときいてちゃんとハガキ送ってくるとは…兄思いの見上げた弟。兄貴が妙な道に入り込んでしまわないよう見守ってね。

☆ドリル技をくらうと「あいたたたたっ!!」と言ってしまうのは俺ぐらいかなあ…。ゲーセンに人がいっぱいいるのに思わず言ってしまう。
（大阪府　やさしいなぁ君(に)）
Ⓜドリルっていかにも痛そうだもんね。モリガンのバルキリーターンとか。言ってしまうと言えば、私なんか「違うってー（連続技ミス）」「何でそれくらうかなー（同じ技を複数回くらった時）」「うわー来んな来んな!!（気絶しそうな時）」…などなど、友人との対戦では、隣に知らない人がいても言いまくり。迷惑かもしれないけど、見ててすごく楽しそうだって言われたこともある。ちなみにメストライターも、なんか言ったり叫んだりしながらゲームしてる人多し。



↑（大阪府　松沢ういろうさん⑨）
Ⓜ3Dナコルルどうですか。色にちょっと人気で圧倒されてる気もするけど…。



↑（大阪府　そきめれさん⑧）
Ⓜ五輪高校って何かかっつーと将馬と夏だもんね。ロベルトも仲良くしてやってくれよ。

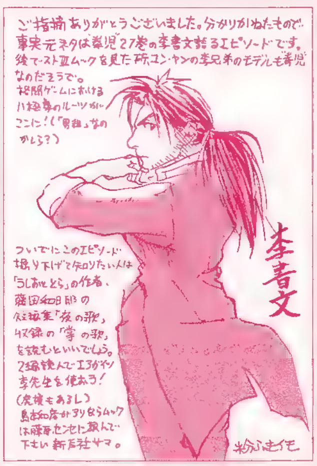
缶ジュース120円ってつっこんでもいいよね!?（怒）
つっこみ三昧

☞なんのかんのいってギース皆勤やん。
（福岡県　BEE君(ぬ)）
Ⓜテリーファンの私としては、やっと仇が討てたと思っていたのに…あ、皆勤じゃないよ、餓狼2にはいませんでしたっと。実はビリー皆勤。

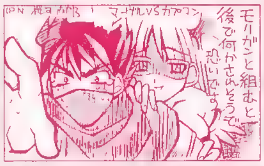
☞ぷよぷよ通、SUNときたら次は「死」～そしてぷよもいなくなった～とか。
（東京都　高森君(ね)）
Ⓜ……。あのこれ…コンパイル倒産を予言してたかのような…。でもぷよは死なないよきっと！死ぬもんか（涙）。

☞俺が遊び終わった時のあのバクハツはGガンダムのヒートエンドの時とどっちが爆ぜるですか。それともうまい棒ですか。
☞（大阪府　高津将君(の)）
Ⓜ何だよ「爆ぜる」って!?うまい棒!?アンタの頭が一番爆ぜるよ。って意味不明。でもうまい棒は確かにウマイんだよね。あれのお徳用っての買っちったもんね。

☞ダメ絶対ユリアン。
（千葉県　RSSD君(は)）
Ⓜダメって言われても。しかもすげーでっかく書いてきて…またコスプレのこと？もーねえ、なんかヘマやらかした時に考えようよー。ジンの挑発とかなんとかいろいろ来ちゃってるよもー。好きだねみんな。



↑（石川県　粉ふきイモさん⑯）
Ⓜご本人からもコメントが届いてます。李書文はエアガイツのキャラでもあるし、興味のある人はユンも李も使って研究するべし。



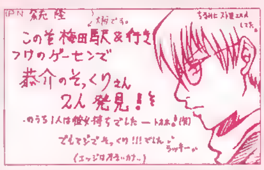
↑新ハイパーコンボもアレだしなあ…。⑩



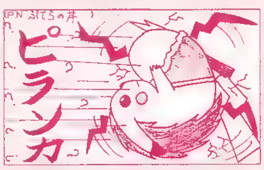
↑始動技は上に振り上げる技…ってH氏のはちょっとあやしい。⑪



↑でも造り出された方に罪はないと思うので、きっと許されると…。⑫



↑何!?じゃ今度は恭介のそっくりさんコンテストでもやる？⑬



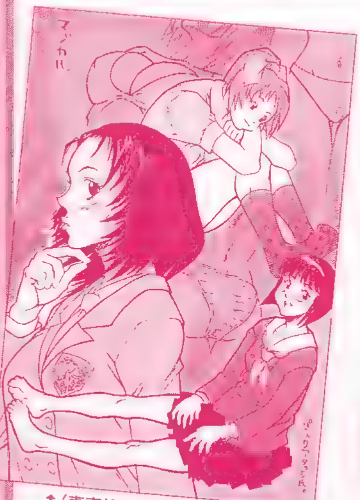
↑そうだね、電気出すものね、ガーオ。⑭



↑とりあえずジーンズだけははけ。⑮

期間限定
帰ってきたこちらこだわり派





↑（東京都　パニックアタック君⑰）
☆魔法の力でいつでもデート感覚&篠山紀信ボディ。

連射
～自力でがんばる面白さ～

☆「連射」、シューティングゲームにとっては不可欠とも言える要素だが、これは考えてみれば途方もない行為だ。

例えば「Gダライアス」で考えてみてほしい。これでエンディングまでプレイしたとすると、時間は約30分、手で秒間約10発程度連射。プレイ中すべての時間連射しているわけではないから、稼働率70%と考えると、

10発×1800秒（=30分）×0・7=12600発

1ゲームでこれだけボタンを押していることになる。

最近では連射装置が増えてきたため、自分で連射する機会がなくなってきているが、今一度この途方もない行為を重要視しているゲームについて少し考えていきたいと思う。

まずは、最初たとえに出した「Gダライアス」。これはまさに「究極の連射マシン」である。面の道中、ボス、このすべての間で休むことなく連射し続けなければならない。持久力も必要とするのがこのゲーム最大の特徴とも言えるだろう。

また、同じ連射でも場面を変えることにより、まったく違うものを作り出している部分がある。ボス戦で放たれるα対βビームの戦いがそうだ。撃った時の派手な演出により、プレイヤーにとっては「緊張感を生む連射」につながる。同じ行為でもこれによってメリハリがついてくる。まさに演出の勝利と言えるだろう。

だが、ここではその連射に対する特徴が、逆に欠点になっている。「休むことなく連射しなければならない」ためだ。これにどれだけの人が耐えられるだろうか。連射装置が不可欠と言われるのは、ここにも関係があるように思う。

逆に、ここでこの「休むことなく」について、面白い工夫がされているゲームが他にある。「19XX」だ。

このゲームは「Gダライアス」と同じく、最初から最後まで連射が不可欠となっているが、それと共に「溜め撃ち」によって撃たれる武器がクリアするのに重要な役割を果たしている。

プレイ中は「連射する・溜める・連射する・溜める…」という行為をずっと繰り返していくのだが、これが持続的に「連射を休める」行為にもつながっているのだ。そのため「Gダライアス」に比べて連射での指の負担はかなり軽くなる。

だが、ここでも特徴が逆に欠点になる。「連射と溜め撃ちの両方を使いこなさないといけない」ということだ。これに加えて、先の面では弾避けなどの要素が加わってきて、なかなか一筋縄ではいかなくなる。事実、初めてプレイする人が、溜め撃ちの特徴をまったくわからず、すぐゲームオーバーになってしまったのを何度か見た。

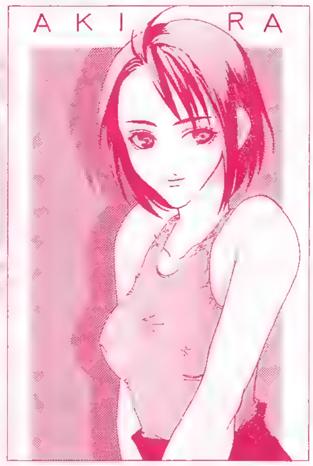
一方で、その「連射と溜め撃ちの使いこなし」について、面白い考え方のゲームを挙げておく。「ブレイジングスター」だ。

このゲームの通常のショットは、連射速度を上げることによってさらに強力なショットに変化する。また、溜め撃ちによって撃つ武器も備わっていて、通常ショットより強力な攻撃が可能となる。これにより、通常弾のみでも、溜め撃ちのみでも進行が可能となっている。連射と溜め撃ち、2つの選択をプレイヤーにまかせているため、人によってプレイスタイルを自由に変えることができるわけだ。とは言っても、ゲーム中のすべての要素に対して、この2つのバランスがとれているわけではないのだが、面白い方向性の1つである。

そういったわけで、3つのゲームについて「連射の位置づけ」を述べてみた。もともとこれは、私個人が「連射は自力でやったほうが『自分で道を切り開く』プレイできて面白い」という感覚で考えのもとに、その経験から考察してみたものだ。もし、ここから自力での連射の面白さを見つけだしていただければ、私にとってはうれしい限りだ。

（大阪府　司隆君㋪）

Ⓜ手連射って本当はある程度できたほうがいいんだろうな、と思ったのは、連射装置のついてないGダラやった時。1面ですでに大疲労。自分で道を切り開けなかった私は、精進が足りぬのだな…これじゃ一生連射装置に頼るシューティング人生かも。

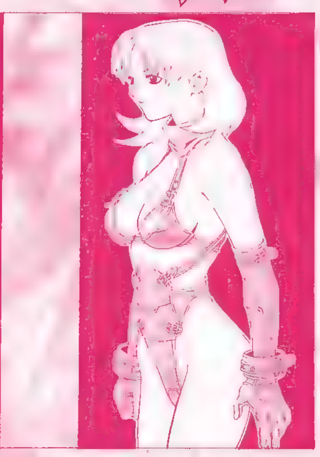


↑（埼玉県　小雪さん⑱）
☆この世のどこかのもう一人の自分。メットを取れば会えたりして。



↑（栃木県　山崎Rマリさん⑲）
☆帰ってきたぜェ！スウェーラインのあるこの街に!!

エロスのしがらみ
エロス村



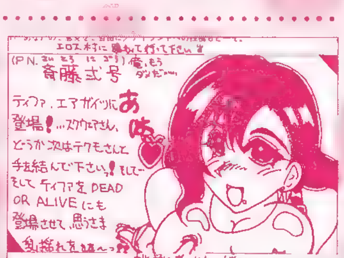
→（千葉県　笹峰ひでとし君⑳）
☆BEAT ME,BITE ME…もっと痛めつけて、遠い記憶がよみがえるまで。

♥RB2の「Hパワー」というのは、なんか煩悩が炸裂しているような響きを感じる。
（茨木県　妖怪出魂君㋡）

♡Hの語源は「変態=hentai」。hentaiボタン連打。

♥DOA2で揺れるほど胸がないキャラ出せば大ヒット！とは友の言。
（神奈川県　真・鷹狼巫女漢君㋬）

♡試合中、赤いドロップでKYO乳からつるぺたへ。メルモちゃんみたい。神皇拳かも。



→エロス村村営ゲーセンではティファ以外禁止台があるとかないとか。㉑

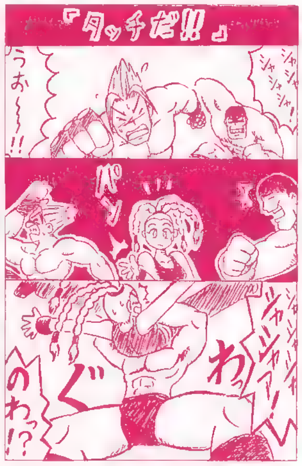


→（愛知県 MPO君㉒）

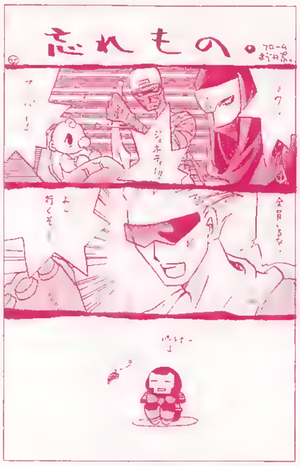
超芸魂

☆〒101-8935か…。「遠いヤクザファイブ」と覚えることにした。（福岡県 BGRーにこよん君⑭）

Ⓜそう！新しい郵便番号はこう！みんなもこれで覚えてズイズイ投稿しておくんな！君んちの郵便番号もあたらしいの書いてくれよ！よろしくっ！



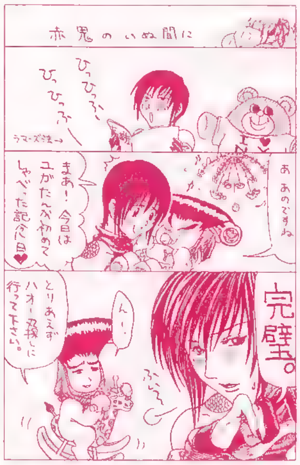
→（東京都 素敵・凡人君㉕）Ⓜエアガイツと言えばこのお方が思い浮かんでしまうほどインパクト強いよな…。あの声であの走りだもんな…コワイ。



→（愛知県 ひろなみほさん㉖）Ⓜだってなあ。ジェネティーとか強いもんなあ。いらないよなあ。

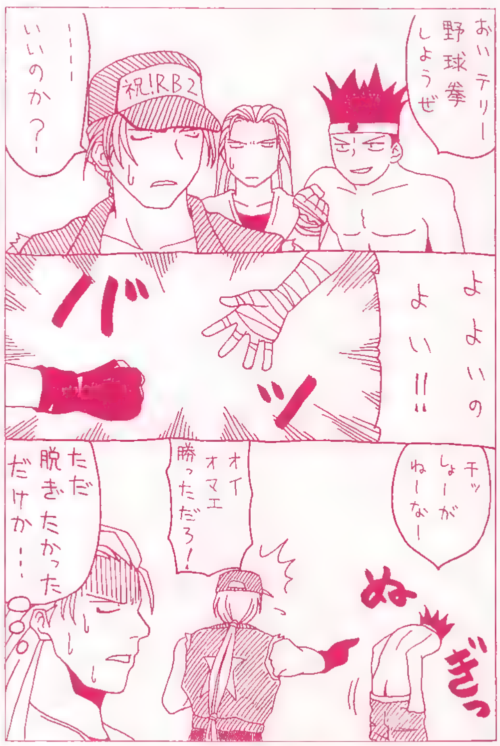


→（埼玉県 裕木康隆君㉗）Ⓜおぉとがよろしいようで。



→（新潟県 毒マムシ盛子さん㉘）Ⓜオムツの替え方覚えた？そうそう、ベビー服は黄色だと男の子でも女の子でも着られるから便利よん。出産準備って忙しいったら。

グッとくるお尻大賞



→（東京都 混血BEM君㉓）Ⓜヤロー同士で野球拳やって何が面白いんじゃー!!というツッコミはなしね。ああ、しかしいつから束はこんなイメージに…（泣）。

グッとくる枯れすすき大賞



↑（北海道 竹野内河月さん㉔）Ⓜ幸せになった今でも心は貧乏時代を忘れないのか…落としてるのロバやんだったりして。

～心理テスト～

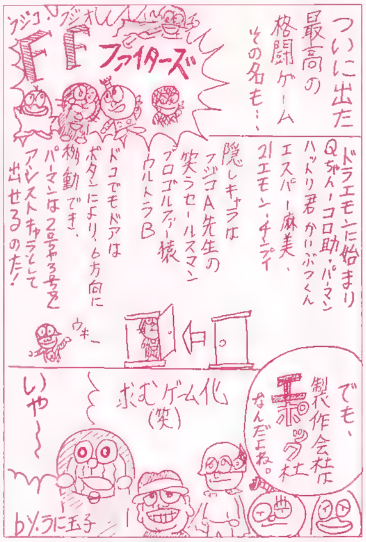
「夕焼け・たそがれ」から、誰を連想しますか？

仲間内での回答例…

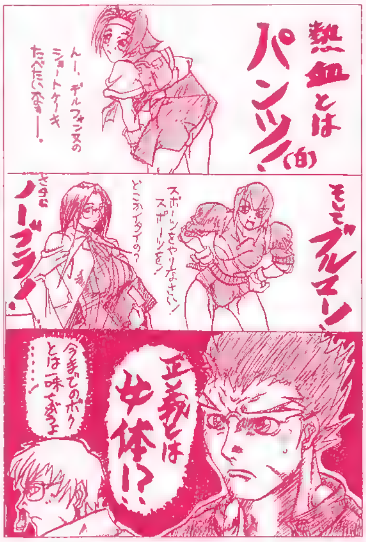
ヨブ……………………………………リュウ
サベージ………………………………ダン
カーツ……………………………バイパーⅡ
私……………………………………新マン

解答：それがあなたの憧れる人のタイプです。（滋賀県 大聖リース君㊄）

Ⓜ私はリュウ、棚太郎とN,Oはダランでした。なるほど、黄昏～ラリアット～！か（笑）。ほか、借金、伊勢猫はなぜかバサ兄ことC・LANを、ギィとぴぐは番長（？）、アディトシは怪傑ズバットの早川健（わかるのか若者…）を挙げてました。…憧れる人…ねえ…。うーむ。みんなも友達に試してみよう！



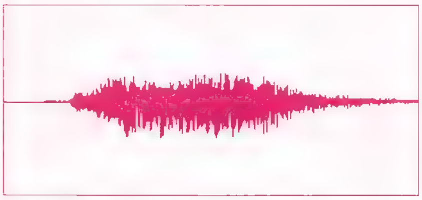
→（東京都　うに玉子君㉚）
㊞エリアル藤子、ヴァリアブル不二夫など新要素も多彩のはずだ。ウメボシ殿下の最終回は絵がバグにやられてる、他人が描いてるとしか思えない。



→（新潟県　KOH3君㉟）
㊞…ビデオジャスティス学園の中でカプコン開発者御大自ら『現代文化とジャスティス学園』を激しく10秒程度で語っている。罪なくらいテクニシャンなビデオだぜい。



→（広島県　タカアシ君㉛）
㊞実験キャプション：ラスボスヴラウシェラの泣き声を視覚化（波形化）して不気味さアップ。



『カプコンヒーローストライダー飛竜の戦歴』

No.219の「つっこみ三昧」で飛竜のイラストは少年だった、とありましたが、今回マーブルVS.カプコンに登場している飛竜は原作漫画デザインの飛竜です。

編集部やファンの方はご存じでしょうが、ゲーム発売の半年ほど前に月刊コミックコンプ（角川書店、現在廃刊）という雑誌で1988年5月号から1988年10月号まで連載されていました。作者は和田たつみ、原案はカプコンで脚本：柴哲朗、本宮企画が協力しています。

ストーリーはゲームと違い、世界経済を支配している企業体の「ザインプロジェクト」と呼ばれる人類改造計画を飛竜と仲間の特Aストライダーカインが叩き潰す、というもので、飛竜以外のA級、特A級ストライダーも登場します。

ちなみに原作の中の飛竜は19歳（!?）で姉（!?）がいた設定になっています（飛竜は17歳の時に、ザインプロジェクトの実験体にされ発狂した姉を殺し、ストライダー機関を抜けている。姉も女性初のA級ストライダー）。

コンプコミックスから単行本が出ているので、ストライダーの設定を知りたい若手ゲーマーやコスプレをしようと思っている人は、1度読んでみることをおすすめします。ただ、現在は絶版になっているので、読みたい人は漫画専門の古本店で頑張って探してください。

P.Sつまり、マーヴルVSカプコンの飛竜は29（30?）歳。大人の渋み…。

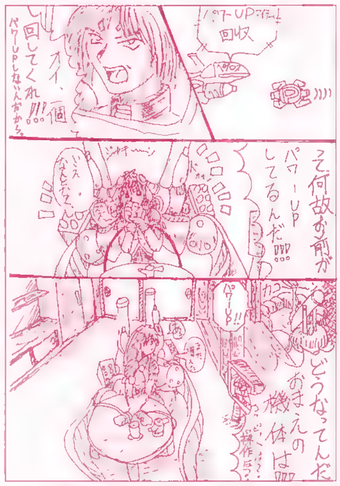
（兵庫県　年を感じるエンキドゥ君㊩）

㊞情報どうもありがとう。昔のアイランドでも取り上げてたけど再確認の意味でもう一度。

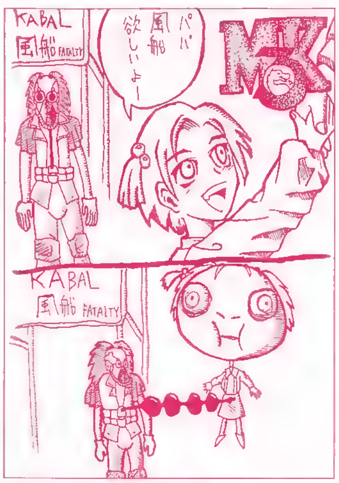
ところでカプコン勢の中でもう一人単行本化されているスーパーヒーローを忘れていないかな？彼の名はキャプテンコマンドー！ドルクVSマルスの血戦や翔に健気な妹がいたりと見どころ十分。ちなみに原作はぶちけんさんなのだ。飛竜と同じくこちらも現在大絶版中なので古本屋を探しましょー。



→（神奈川県　藍屋キリコさん㉜）
㊞蠍さそり型地球外生物にボディスナッチされてますね。



→（大阪府　"D" SYSTEM君㉙）
㊞性格…おっとりほんのり型…おっとりしすぎヤフー！



→（神奈川県　清水透君㉞）
㊞ジョニー・ケイジ複製原画集とか出せばいいのにな。人間の皮膚製の限定版みたいな。

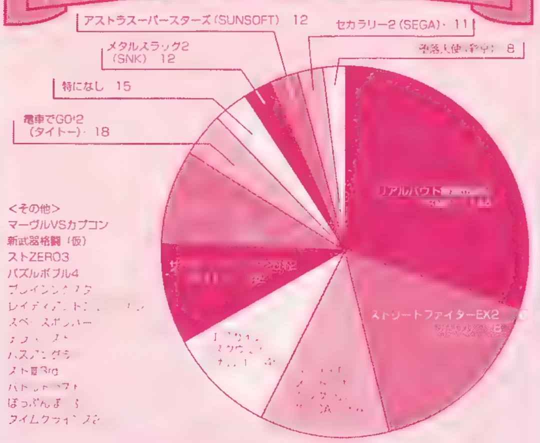


→（大阪府　川田君㉝）
㊞外道の恋は咲かない花か。

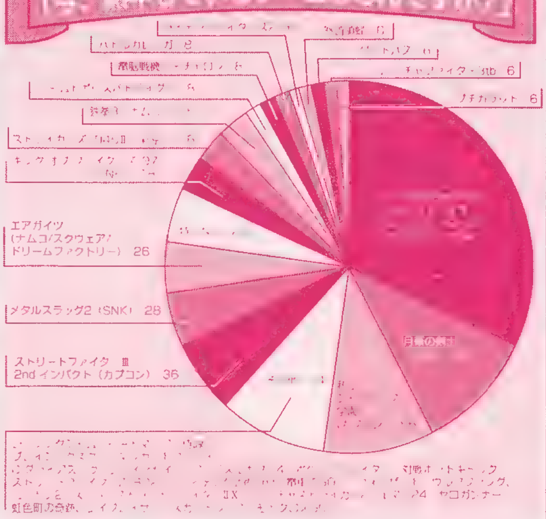
データデゴ

アンケート葉書をライブ感覚で伝えてみたい！

2/30日号アンケート「早くプレイしてみたいゲームはなんですか？」



3/30日号アンケート「今、熱中しているゲームはなんですか？」



8：やってほしい特集記事があったら教えてください

レゲー　各ジャンル別、メストライターおすすめゲーム!!
「名作アクションゲーム」「読者が考える新ジャンル」
男は黙ってシューティング特集　希望！
マーカプ　超連続技!!　プライズ物
海外アーケードゲーム特集　昔のゲームの特集
またダーメストやって下さい
基板の扱い方　格闘、シューティング、パズルの練形について
ミッドナイトレジスタンスのラスボスのようなキワモノキャラ特集
新声社発売のトレーディングカード全種掲載付録とか…。
最近、お遊び的な企画が少ないので、そのあたりを希望　堕落天使の情報
キカイグリフォン特集。（バトルトライストは不可。）
特になし（全メーカー筐体ずかん　むかしの物から今のものまで!!!
『ベツム』に関するもの。アイランド下ネタ特集デラックス
サイキックフォース2012　各ゲームの全国強者分布など（遠征の資料に）
「今でも現役レトロゲーム大調査」「不況に強いゲームとは？」
キャラ紹介　「PS版鉄拳3 ココが違う！」みたいなモノ
読者からゲームの攻略をのせるページがほしい

2：今号でつまらないと思った記事はなんですか？

エアガイツ　複雑そう
バトルトライスト：ゲーム自体があまり新鮮味を感じさせない。
アイランド：言わせてもらうが狂っている！
とくになし　リアルバウト2　写真ばかりでキャラ紹介も何もないので。

お便り募集

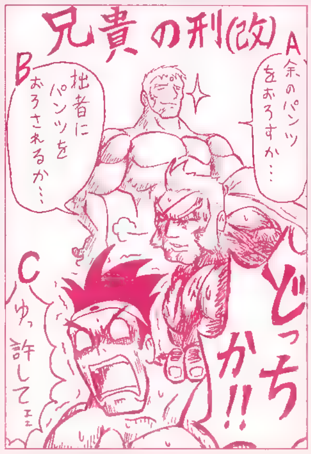


（東京都　輝輝ぼーず君）
☆「狙いは裸体格闘実践者！」クラッシュされるぞスーパーヒーロー！

読者投稿ページ「ゲーメストアイランド」では「行きつけのゲーセンであきらかに"族"であろう一群がK.O.F'97の対戦台を取り囲み、勝利した頭に万雷の拍手を送っていた」といったような楽しい投稿をお待ちしております。アイランドオリジナルテレカの原画、原文もあと少しだけ時間があるよ！

宛先！
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメストアイランド係

アイランド大賞ノミネート作品発表



↑これが問題の兄貴の刑（改）。ホットギミック2に反映されるとなおよろし。

表紙がメー[illegible]ルの3／15号から文章部門は今号のいっぱつを飾った東京都C.S.M.Sさんの「"勝つ"ということ」。強くなりたいなら逃げ場所を作らないこと、胸に刻んでおきます。イラスト部門は東京都の素敵☆凡人君。「僕ならAかな？（千葉県の15歳）」ありがとうございました。

もう一号いく〜。アイランド大賞候補3／30号イラスト部門は青森県黒川春姫さんのヌーディスト恭介に決定。大賞候補は2号続けて裸天国。文章ネタ受賞者は議論の夕べの新潟県服部敏之君です。自分が付録のないメストを買ったとしたらきっと嫌な思いをするはずだよね。読んだ本を整頓してから立ち読み終了しよう。

皆さんおめでとうございます。

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

384

差出有効期間
平成12年4月
14日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790

158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

ゲームカレッジ
ヒューマン・アカデミー
入学事務局　行

1698790158　15

〒(　　　－　　　)

(フリガナ)
●住　所　　都道府県

●電話番号　(　　　)　　　－

(フリガナ)
●氏　名　　●性別　□男　□女

●出身校　立　学校　科　年　年卒業

●職　業　　●年令　才

パンフレット無料請求ハガキ

'98ゲーメスト 4/15

……パンフレット無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

Q1.

興味ある職業は何ですか？

□プログラマー　□グラフィックデザイナー
□シナリオライター　□キャラクターデザイナー
□ゲーム企画制作者　□3DCGデザイナー
□マルチメディアソフト制作者
□その他（　　　　　　　　　　）

Q2.

下記より、興味のある講座をお選びください。

全日(本科)	ゲームクリエイター専攻	
	CGクリエイター専攻	

夜間	3DCGアニメーション SOFTIMAGE(WindowsNT)マスターコース	
	3DCGアニメーション LIGHTWAVEマスターコース	
	キャラクターデザイン(Macintosh)講座	
	キャラクターデザイン(グラフィックス)講座	
	ゲーム企画／プロデビュー塾	
	プログラマー養成講座	
	CD-ROMクリエイター講座	

Q3.

講座説明会は希望されますか？

□はい（　　月　　日）　□検討中

ご友人で、講座資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	（　　　）
住所	〒		
フリガナ		年齢	才
氏名			

ゲームシステムにメスが入った!!

次号からの本格攻略スタートに向けて、まずは謎に包まれていたシステム関係をひも解いていこう。

担当：借金

明らかになった新システムを一挙に紹介!!

今までベールに包まれていたストリートファイターEX2のシステム部分が明らかに。

まず、前作から好評だったガードブレイクは今回も継承。ぼやぼやしてるとガードを崩されてしまうアレだ。えっ、知らない?なんて人は当然いないと思うが、しばらく日本を離れていた、なんてそんなキミのために説明しよう。

ガードブレイクとは、全キャラに用意されたガード破壊型攻撃システムで、ゲージを1つ消費して相手のガードを無理矢理崩す攻撃をしかけるもの。ガードしようとした相手は一瞬にして気絶に追い込まれてしまうというわけだ。

そして、今回加わった新システムは次の2つ!刮目して見よ。



ガードブレイクはヒット=即気絶。ぼやぼやできないぞ。

キャンセルブレイク

ガードブレイクをさらに発展させた進化形がこれ、キャンセルブレイク。

ガードブレイクがキャンセルから出すことのできないシステムだった（小Pを除く）のに対して、このキャンセルブレイクはキャンセルからのみ出すことのできるガードブレイクなのだ。

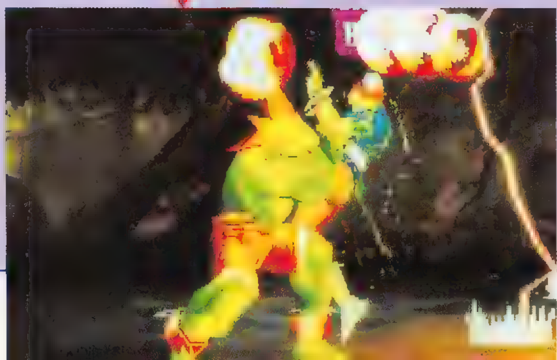
写真を見てもらえば分かる通り、現在のところ必殺技からキャンセルして出すものが確認されている。アブナイ雰囲気がとかく漂う技だがその真価はいかに。



必殺技をガードさせてからがキャンセルブレイクの見せ所。



すぐに必殺技の硬直をキャンセルして襲いかかる。



避けることは可能だが…。とにかく目が離せなくなった。

エキストラキャンセル

もう1つの新システムが、エキストラキャンセル、略してEXCEL（エクセル）。ARIKAのマンガ広告にさりげなく描かれていた文字こそが、なんと新システムの名称だったのだ。

その効果は、本来ある通常技の硬直を無視して連続的に攻撃を繰り返すことのできる攻めのシステムで、チェーンコンボをイメージすると分かりやすいだろう。

エクセルの入力が完了するとキャラクターは全身に光をまとう。謎の光り方をしていたのは、このエクセルの光だったというわけだ。そして一定時間の間、攻撃の硬直を気にすることなく、連続攻撃を叩き込めるというわけだ。



入力が成立するとキャラが光りだす。エクセル発動！



あとは攻撃を決めるだけ。手は出しまくりだ。



エクセルは地上だけでなく空中でも発動可能。



なんとジャンプ攻撃までもが連続で繰り出せる。

キャラクターバックストーリー紹介

今回は、前号に引き続きキャラクターのバックストーリーを紹介しよう。これで感情移入もバッチリだ！

リュウ

二種の奥義を極限まで進化させたリュウ。だが、凡人からすれば完成されたように見えるこの拳も、彼にとっては修練の過程にすぎなかった。

殺意の波動をも克服し、いまだ純粋に真の強さを追い求める。

「世界の未知なる強さ。この肉体が朽ち果てるまで、俺はどこまでも追い求めてみせる！」

同じ師の元で修業を積んだあいつだけには負けられない。



今日もまた強者を求めて歩きだす。闘いに終わりはあるのか?

ケン

昇龍拳をあらゆる方向性に極めたケンのニューブロウは、足技への進化をも遂げた。

それは天を駆け上る龍神の如く、また天空より放たれる雷の如く、ケンの性格を表現した。

「迅雷脚から神龍拳のつながまだまだ甘い！いくぜ、もう100セットだ！」


疾風迅雷脚もこのとおり。ばっちり加わりました。

中国拳法に多種多様の足技を取り入れ、独自のスタイルを確立した女性格闘家、春麗。幼い頃見た京劇をきっかけに習ったその拳法は、父への思いが込められている。

そして彼女は行方知れずとなった父を捜すために、捜査官として闘いの場へ赴くことになる。

「どこかで見守ってくれている父のために、私は闘う！」


素早い動きから繰り出される足技の数々、早く闘いたい。

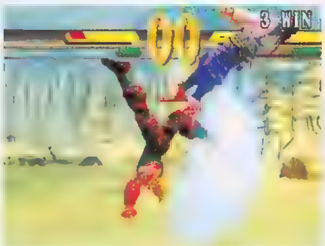
ガイル

ガイルのファイティングスタイルは、完璧なまでの防御よりも、むしろ相手に防御すらさせない怒濤の攻撃にある。

そして彼は戦友に対する思いと信念を貫き通し、闘う！

「友の思い、確かに受け取った！ベガを…仇を討つ日まで、俺に安息の二文字はない!!」

戦友であり親友のナッシュの安否をめぐるベガとの決着はいかに?そしてEX2では?



果たして存在が不明な男、ベガの存在はいかに?

ザンギエフ

鋼鉄の肉体を持つ男、ザンギエフ。

時代は移り変わってもその本物のパワーは変わらない。

だが知っているだろうか、彼のスクリューパイルドライバーは常に最強を目指す、彼の努力ゆえに生まれてきた産物であることを。今日もバーベルが砕け散る音が聞こえてくるトレーニングルームで、ザンギエフは思い立つ。

「ウオッカは肉体に潤いを与える。しかし対戦相手がいなくては、この素晴らしい肉体が泣いてしまうではないか！」

ロシアの底力を世界に示すため、再びザンギエフの闘いの日々が始まった。

EXplus αのエンディングは見たかな。あのパワーも努力の賜物ってわけだ。


すべては肉体から作り出される本物の力なのだ。

ダルシム

ヨガの化身たるアグニの炎は、相手を必要以上に傷つけない偽りの炎。

ダルシムは難民を救うためにやむを得ずに闘う、心優しき炎の戦士である。

悟りを開いたダルシムは、今日も修行に余念がない。

「汝、ヨガに魂の悟りを見つけよ」

一応新キャラなのだが、そんな気がしないのはなぜ?


のびーるパンチはなんと投げ技。その使い道はいかに。

ほくと

遂に兄カイリと再会したほくと。しかし「カイリ」という言霊（ことだま）が、闘いを前に彼女にかけられた血の封印を解いた。言霊の真意…それはカイリの抹殺であった。

深い谷底に落ちるカイリの姿がほくとの瞳から消えたとき、彼女は、ふと我を見た。

それは、今まで決して教わることのなかった感情…人の心であったのかもしれない。


今回はほくとと、血の封印を解かれたほくとが融合された感じだ。

ドクトリン・ダーク

強さを求める他のファイターたちに比べ、闘うことが生き抜く条件だったD・ダーク。

自分以外のすべての者が敵である若き頃の傭兵訓練所。戦場よりも地獄に近いその場所は、人を殺せない人間から死んでいく弱肉強食の世界だった。強くなければその存在すら抹消されていたのである。

「恐怖…敗北につながる感情は、己の命を縮めるだけだ」


新しい可能性、空中に投げるワイヤーは対空に使えるのかな。

クラッカー・ジャック

スコットランドの裏酒場。新聞記者が店のマスターに尋ねる。

「闘格闘界の王者バラトの引退試合に乱入するってヤツの噂を聞いたんだが…」

突然、轟音と共に絡んできたギャングを、店の外に吹き飛ばす帽子を被った男。

「ヤツも知っているはずだ。この俺がラストマッチを挑むことをな。マスターの気合の入ったスコッチのおかげで楽しい試合ができそうだぜ」

「ジャック！店の常連は皆、お前の味方だ！期待を裏切ってくれるなよ！」

バラトとは一体何者なのか、そして乱入するヤツとは?クラッカージャックの素性はまだまだ未知な部分が多いので今回も見逃せない。



新技グランドスラムクラッシャー。使い道は一体どこに?

スカロマニア

「どこだっ！どこにいるっ！悪党どもめっ！さてはパワーアップしたこの私に恐れをなして逃げ出したか?そうか、そうだろう。このカッコイイ額のマークや真っ赤なマフラーは伊達ではないのだっ！市民の皆さん安心するがいいっ、この私がいる限り、世界の平和は私が守る!!」

スカロマニアといえばヒーローだが、1人ボケ1人ツッコミなしが再び始まるのか?


スカロダイブはスカロヘッドからの追い打ち技に…。

次号予告！

いよいよ具体的なゲームシステムの紹介や全キャラクターの技表を公開だ。

さらに!!

読者参加企画も企画中。プレゼントもあるぞ。立ち読みなんかじゃ読み切れない内容なので、次号も必ず買ってね。



METAL SLUG 2™

ついに登場!!「鋼鉄のなめくじ」

メタルスラッグの扱い方をきっちり覚えればどんな難関も切り抜けられる!!

担当：MVP

これを知れば百人力 メタスラ操縦講座

MISSION4から登場となるメタルスラッグは、自分の操作よりもその情報が多く複雑で、もう1人の主人公と言えるほどだ。

ここでは、そのメタルスラッグの操作をきっちりとマスターしてほしい。

基本操作

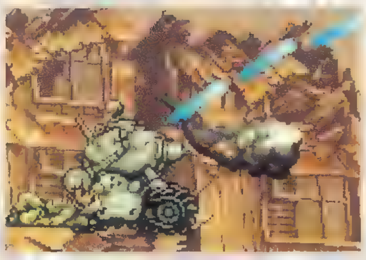
メタルスラッグには、ジャンプして重なることによって乗ることができ、

A…バルカン砲
B…ジャンプ
C…キャノン砲

で、操作していく。

レバーは人間の時と変化なく、しゃがむことも可能だ。Aのバルカン砲は360度にレバーで砲身の向きを変えられるので、人間の時とは違い斜め方向もカバーできるので超強力だ。

単純に砲身の向きだけ変えたい時は、レバーで砲身を下に向けてからの操作で、ほぼ動かずに向きを変えていけるので覚えておきたい。



人間の時とは違い、バルカンとキャノンの併用が可能!!超強力だ。

キャノン砲が超重要

Cボタンで出せるキャノン砲。これは人間の時に使う手榴弾とは、**●別ストック**になっていることに注意したい。

つまり、キャノン砲をすべて使いきったからといって、手榴弾がなくなっているわけではないのだ。

弾薬補給アイテムは、メタルスラッグに乗って取るとキャノン砲のストックに計算されることも知っておこう。手榴弾にしたかったら、レバーを下に入れつつBで降りてから回収するといい。

メタルスラッグに乗っている時に手榴弾を使いたいのなら、しゃがんでCボタンを押すことで使用可能となる。この場合人間の時とは違い、手榴弾を連射できるのでどんな堅い敵も速攻で破壊可能。特に5面ボスに有効なので覚えておこう。

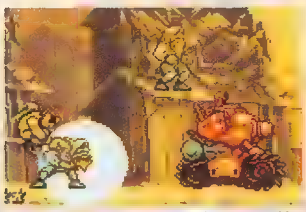


キャノン砲と手榴弾は別々のストック。使いまくろう。

メタスラアタックに注意

A+Bで出るメタスラアタックは、乗り物を飛ばしてダメージを与えるのであるが、同時に乗り物を失うのではっきり言ってもったいない。

ジャンプしながらバルカン砲を使ったりするときによくなりやすいので十分に気をつけること。この先、乗り物なしではあまりにもキツイ場所が多いからだ。



ありがち。ジャンプしてバルカンを撃ちたいときは細心の注意を。

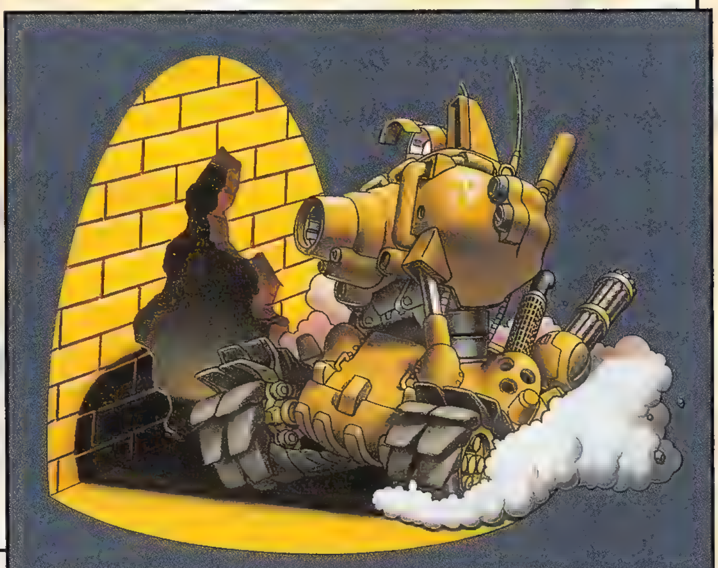
無敵時間について

実は、メタルスラッグに乗ってからの一瞬と、メタルスラッグから降りた後の一定時間は、**完全無敵**なのだ。

特に降りた後の無敵時間が長く、体勢を立て直すのが楽なので、乗り物に乗っている時にダメージを受けそうなら一度降りてしまったほうがいいぞ。ボス戦でかなり有効なテクニックである。



降りるときの無敵時間は超重要。体勢を立て直しやすいぞ。



※イラストはメタスラ1のものです。

MISSION 4

人間の破壊本能を

今なお混沌を極める東洋の魔都。この混沌に紛れてうごめくモーデン軍を殲滅せよ。

攻略 第4章 〜釜山港に還れ〜

ここ、MISSION4は道中が比較的短く難所も少ない。最大の特徴は**"デブになる"**ということだろう。まずはこれについて少し見ていこう。

デブとは?

この面では多量の食べ物アイテムが出てくる。そしてこれを取ることによって自分が"太る"のである。

さて、デブプレイヤーになるとどういったことになるかというと、**"若干動きが遅くなるが、攻撃力が上昇する"**らしい。

どちらにしても食べ物を避けていくのは難しいので、このデブプレイヤーに慣れてしまおう。

デブプレイヤーでの近接攻撃(フォーク)やしゃがみ歩きはぜひ見てほしい。また、やられたときの破裂も一度は見てほしい。



この面の特徴はデブになることだ。攻撃力アーップ!

ポイント① 毛伝バスまで

それでは攻略に入っていくとしよう。まずはスタートしてから毛伝バスまで。

ここの商店街は実に様々なものが破壊可能で、店を壊すと色々な食べ物が出てくるぞ。

ここの敵は歩兵(緑の軍服)がメインで、主に手榴弾で攻撃してくる。ゆっくりと進んでいって確実に処理していこう。店の上に乗って、上のほうの敵をきっちりと倒していくのも有効だ。



店を壊せば中から色々な食べ物が出てくるぞ。

はっきり言って死ぬ要素は少ないが、まれに"ペンシルミサイル"を撃たれることがある。ペンシルミサイルは非常に厄介なもので、若干自分をホーミングしつつ近寄ってくる。このペンシルミサイルは弾を当てることで上に押しやることが可能。後半戦で必須のテクニックなので覚えておこう。

デブになりつつ、ヘヴィマシンガンと手榴弾を補給しつつ進んでいくと、スクロールが止まり"毛伝バス"が立ちふさがる。

毛伝。最初は何のことかと思ったら、"モーデン"と読むと分かってニヤリ、という感じだ。

それは置いておくとして、このバスからは兵士しかこないのでバリバリ撃っていこう。



店の上に乗って上の兵士を倒していこう。



この足場から撃つといい。毛伝バスを破壊しよう。

ポイント② 河川敷での攻防

毛伝バスを過ぎ、高台から降りたら、まずは、

●左の隠し捕虜

をとろう。ここには百太郎とボムがあるので重要だ。

この隠し捕虜を取ったら先に進んでいく。

すると船があるので、ここは上からくる兵士に注意しつつ、手榴弾を当てて速攻で破壊するか、遠くからじっくり倒していく。船はもう1隻あるぞ。

河川敷に出ると、背の高い戦車が出てくる。地面を転がる弾に注意しつつ、手榴弾を使って速攻で破壊しよう。

この後少し歩兵が出現した後、上にヘリ、左にミサイルジープが来る。

最初に上のヘリに少し上撃ちを当てつつ、左からミサイルジープが来たらすぐにこのジープに向かって手榴弾を5〜6発連射していこう。

速攻でミサイルジープを倒したら、ヘリが右のほうに来てミサイルを撃ってくるので中央の足場の最上段に2回ジャンプして登り、上から手榴弾を3発ぐらい当てていく。これでヘリも倒せるはずだ。

このシーンは、あまりもたつくと危険な状況になりやすいので速攻を重視しよう。



降りたらすぐに進まず、この捕虜を救助していこう。



MISSION4 MAP

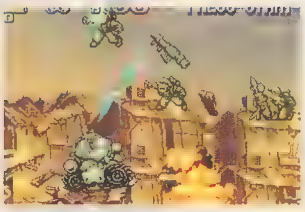

まずは左のジープに手榴弾を当てていこう。

ポイント③ 下り坂

メタルスラッグに乗ってからは、破壊可能な家や地形で構成された下り坂での攻防となる。

家の上には捕虜が多量にいるので、あまり早く家を破壊してしまうと、たまに捕虜が逃げていってしまうので注意したい。

敵の構成は上からパラシュート兵がきて、右から戦車が来るようになっている。メタルスラッグはボス戦までダメージをくらいたくないので、十分に意識していこう。


上からの兵士にバルカン砲で対抗せよ!!

で、具体的な対処としてはAボタンのバルカンはレバーを上方向で左右に振り、上から来るパラシュート兵に対抗していく。

右から来る戦車は、まず見えてきたらCボタンの主砲を1発当てる。次にしゃがんで手榴弾を3～4発使おう。これで速攻破壊できる。この戦車は残しておくと非常に厄介なのでこの速攻パターンを使っていくのがいい。戦車との距離は、スクロールさせて出現してきたら少し前に動くだけでもうピッタリだ。この位置で止まって攻撃していこう。


あとは足場最上段からヘリを攻撃だ。


前方からの戦車には、キャノン砲と手榴弾を当てていくべし。

ポイント④ 平地

下り坂が終わると、あとはボスまで平地となる。ここからは耐久力のある戦車やジープがどっさり配置されているので、1台1台きっちりと破壊していこう。画面の右に少しだけ出して弾を撃たせないようにしてバルカン砲を当てていくのだ。

ここの地形の岩と屋根は破壊可能だ。できれば破壊していったほうがいいだろう。

爆風に乗ろう!!

STAGE4 BOSS

水陸両用殺戮蹂躙車両

ビッグ・シェイ

MISSION4のボス、このビッグ・シェイは、副砲と主砲の2つしか攻撃はない。

スタートするとまず副砲が攻撃してくる。自分を狙っている弾なので小さく避けていけばいいだろう。

この時画面左のほうをキープして、バルカン砲と同時にジャンプキャノン砲を使って副砲をどんどん破壊していくといい。

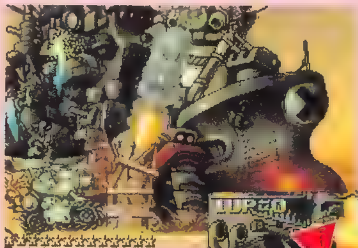
主砲の爆風に乗ろう

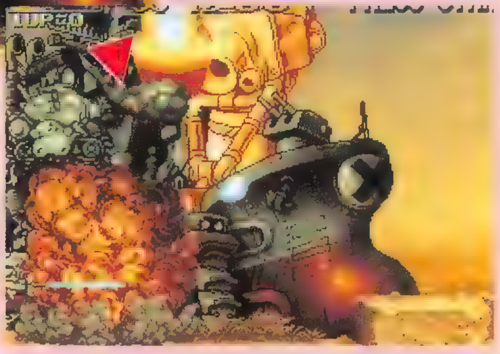
さて、次はメインの主砲による攻撃。主砲は下方5方向に照準をつけてくるが、狙いはやや甘い。

主砲の弾は、地面に当たると爆風を噴き上げるが、実はこの爆風の上に乗れるのだ。実際のところ、砲弾にしか当たり判定がないので、そんなに大きく動く必要はない。

基本的な動きは、左端より少し前で主砲の砲弾を自分の前方に誘い、垂直にジャンプして避けつつ爆風の上に乗って、横からキャノン砲を当てていく。この時バルカン砲も同時に当てていこう。

前に誘って、爆風に乗れ!!





実は安全、人面パターン

メタルスラッグが破壊されたらどうするか?というと、ほぼ真下から撃つのがベスト。

砲身から真下に1キャラ分ずれた位置でずっと上撃ちをしていけば絶対に死ぬことはない。この位置だと主砲の向きは絶対に真下に向いているので、弾を撃たれても横にかするだけで、自分は爆風の上に乗って安全なのだ。

攻撃力が低いから長期戦になるが、100%死なないので安心しよう。


実は超簡単。主砲との位置関係をこうすれば、あとは撃つだけ。

地形について

ボス戦では屋根や岩などの地形があり、これらの上に乗ると主砲との距離が近くなるので、必然的に避けにくくなるのだ。

この屋根や岩は破壊可能なので、なるべく壊していくようにしよう。


主砲との距離をとるために足場はできるだけ破壊していこう。

MISSION4 MAP

続き



爽やかな風に乗ってやってきた あの人はダレ？

初めてのこのカンジこれってもしかして…♥ どきどき新作100%恋かもね

メタスラ2のひみつ

鋼鉄なめくじ(メタルスラッグ)にでっかい馬車？ 物語は中盤の佳境に入る!!

◎水陸両用殺戮蹂躙車両

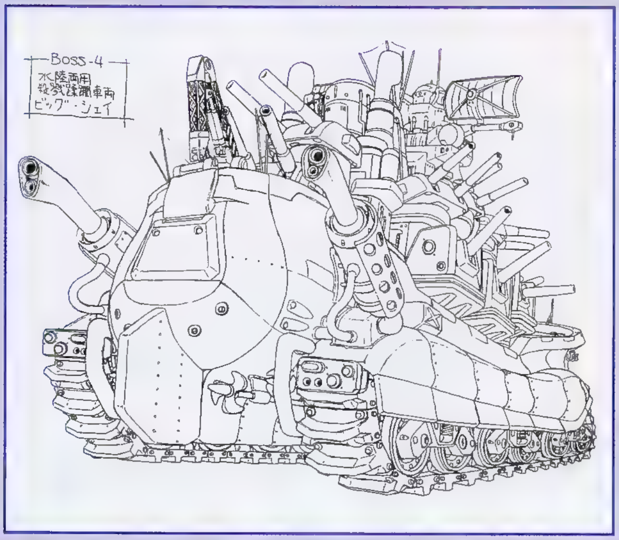
ビッグ・シェイ

巡洋艦クラスの船体に、キャタピラを装備した水陸両用の戦艦。

沿岸より艦砲射撃を行い敵戦力を疲弊させてから上陸、上陸後は適当な場所に陣取り、上陸部隊の指揮をとる要塞として機能する。

もっとも、艦船にキャタピラを装備するというその巨体は、ただ地上を走行するだけで小規模の都市なら壊滅させることができる。

通常の外見はただの戦艦にしか見えないが、艦首部分に巨大なりゅう弾砲塔が収納されており、使用時には艦首がスライドして姿を現す。



開発より一言

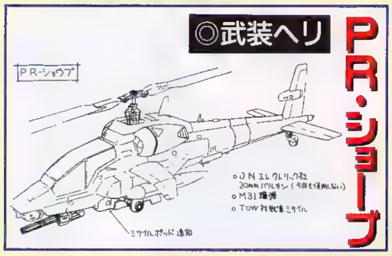
このボスは、作るときから何をどうするか珍しくはっきり決まっていたボスです。

メタスラと対戦することは決まっていましたから、メタスラでも人間でも戦えるボスであること、前作で結構好評だったミニバタ（前作2ステージの中ボス砲台）の駆け引きを再現することとです。

そのような感じで作られていったのですが、今回は巨大な物体と併走しながら戦っている雰囲気を出すために半感知スクロールを採用しました。キャラクターが画面の端にいないと強制スクロールするというアレです。これも昔はちらほら見かけた手法ですが最近はめっきり見かけなくなりましたね。

◎武装ヘリ

PR・ショーブ



反逆軍が正規軍の戦車兵力に対抗するために開発した一人乗りの戦闘ヘリ、R・ショーブをベースに改良した機体。

前大戦時の武装は対戦車戦においてのメインとなる投下爆弾と機首部分のバルカン砲（※）のみであったが、これに対戦車空対地ミサイルを追加装備して武装を強化、また、エンジンも新型のものに換装し、機体各部のリファインが施され、その機動性は大幅に向上している。

（※）このうちバルカン砲は反逆軍のオリジナルであり、急造された粗悪品だったため実際の戦闘ではほとんど使用されることはなかった。

開発より一言

R・ショーブは前作から登場していて、そこそこ大きくてやっつけがいがあるということで続投してもらうことになりました。

水平ミサイルや機体の反転、プレイヤーの位置を見て行動するなど、これ一機でプレイヤーと対決できるように改良、強化したのですが、結局一機では4ステージらしい難度を維持することができず、ジープと共同作戦を張ることに。

デブプレイヤー



開発より一言

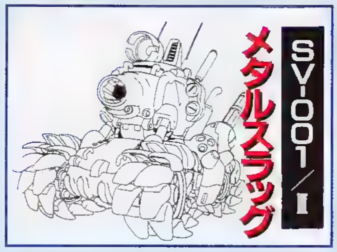
今回のメタスラで目玉の一つである「変身プレイヤー」という要素。変身バリエーションは当初3つ考えられていたのですが、諸般の事情により2つにすることになりました。

ミイラプレイヤーの場合、敵の攻撃にあたって変身するので、レスポンスが落ちるなど多少のペナルティがあっても問題ないのですが、デブプレイヤーの場合は「得点アイテムをたくさん取っていたらペナルティ」というのではあまりにもハメっぽいし、デブになるのを避けられたらせっかく描いてもらったパターンも見てもらえなくなるし…というわけで、ペナルティ部分はほんのごくわずかにして、プラス部分を多く設けることにしました。

一つは火力がパワーアップするという点で、ミサイルやヘビーマシンガンはこの時専用の弾グラフィック、軌道が用意されています。

もう一つのプラス要素として、「デブ状態で敵を倒すとその敵が得点アイテムを出す」というものがありました。すなわち点稼ぎしたければスローモーになるリスクを背負って…という展開を想定したのですが、これも例によって諸般の事情ってやつで…こんなんばっかしですね。

SV-001/II メタルスラッグ



正規軍が開発中の次期主力戦車。固定砲塔と車体後部のバルカン砲と、外見的な差異は前大戦から変化はないが、形状記憶合金を電気制御で変形させる技術を用いて、りゅう弾と徹甲弾の二種類の戦車砲弾を発射できるものに換装されている。

いまだ開発進行中の車体であるがゆえ、近年に発表された新技術も試験をかねて続々と投入されており、中でも新素材を使用した装甲の軽量化が顕著で、出力の増加とあいまって機動性はさらに向上した。しかし、その一方では軽すぎる車体重量が災いして不整地における安定性を著しく欠くという欠陥が指摘されている。

開発より一言

タイトルに冠されておきながら半分の面、しかも後半にしか登場しない主役メカ。

今回は徹甲弾という新アイテムが投入されました。まっすぐに飛ぶ砲弾、ということで機能的にはかえって普通のアイテムなので、私としては敵のやられリアクションでその威力を表現するつもりでした。高速でまっすぐ飛ぶ砲弾というものに、メタスラにおけるリアルタイム戦車戦描写のひとすじの光条が見えたような気がしたのです。

で、結果は皆さんがご覧の通り。私としては鉄と鉄がぶつかって粉砕される衝撃みたいなものをもう少し表現したいと思っていたのですが諸般の…ほんとこればっかし。

（企画担当：みいはあ）

次号予告

MISSION5

キガ イン・ザ・ダーク

大都会での息詰まる攻防。大都会の奥で蠢くものは!?



アノ娘（大統領の娘）に再び逢える!?

ダイナマイト刑事2

DEKA

©SEGA 1996, 1998

2年ぶりに事件発生！あの「Mr.ダイナマイト」と「デカ長」が帰ってきた!!

担当　デカ山長助（腰が弱い）





オィ〜ッス！読者のみんなは俺のことを覚えているかぁ？　あの熱き血潮と男臭をまき散らして登場したナイスな格闘アクションゲーム「ダイナマイト刑事の」担当、デカ山長助だ！もういっちょ、オィ〜〜ッス!!

ではここで俺が再登場を果たした理由を説明しよう！それは「ダイナマイト刑事」の続編が遂に発売されるからだ！その名も……、

「ダイナマイト刑事2」!!

今回は俺の残り少ない個人的な総力を結集して、「デカ2」の全貌を紹介していこう！

今度のデカはクルーザー&MODEL2が舞台だ!!

96年、「誰でも遊べる3Dアクションゲーム」としてセガから突如発売された「ダイナマイト刑事」。テロリストに占拠されたハイテクビルから人質を救出するという、どこぞの映画のようなストーリー展開と濃すぎるキャラクターの壮絶なアクションが、カルトな人気を巻き起こしたこのゲーム、遂に2年ぶりに復活を果たすことになった。しかも前作のハイテクビル&ST-V基板から、今度は豪華クルーザー&MODEL2に闘いの舞台を一新！超美麗なグラフィックで熱いアクションが展開されるハズだ!!

そして気になるキャラクターだが、前作の主人公である「Mr.ダイナマイト」ブルーノ!!デリンジャーはもちろんのこと、米海軍特殊部隊からG-ジ○ーンも真っ青の女性キャラとムエタイ使いの黒人キャラが新登場！アクションも大幅に増え、それぞれのキャラに得意の攻撃が多数用意されているっつ〜話!!

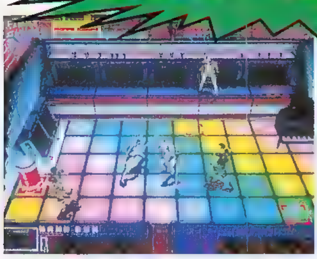
また基本的な操作形態は前作と同じだが、ルート選択やアイテムによってパワーアップするスキルシステム、そしてさらに豊富になった珍武器など、新たなゲームシステムも盛り沢山とのこと。果たしてあの〝コショウ〟を超える武器が現れるのか!!

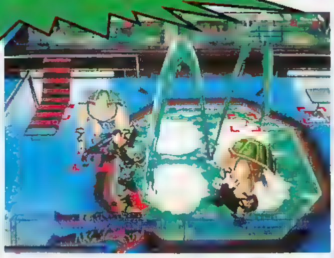
まあ、とにかく百聞は一見にしかずということで、この春発売の「ダイナマイト刑事2」。男は黙って逮捕じゃあ！

魅力の一端を一部紹介









今度の戦場は船上だ!



レッツキャラ紹介

やあ、みんな元気かな？俺が数々の伝説を持つ男、史上最強にして最悪のヒーロー、SFPDのブルーノ警部を追っている、ネオサンフランシスコタイムスの新聞記者、リチャード＝コーンフィールドだ！今日は一つプレイヤーキャラを紹介してやるか！機嫌がいいからな！

▼ブルーノ＝デリンジャー 警部 43歳

前作「ダイナマイト刑事」でもそのタフネスぶりを見せつけた、SFPDの「Mr.ダイナマイト」だ。チェックの細かい読者ならばもう気が付いたかもしれないが、やつは例の事件の功績により警部に昇進したんだ。よかったな。妻のバーバラとの仲も少しだけ回復したらしいぞ。しかしかなりのナイスバディでファインルックなバーバラは、奴にはもったいないと思うのは俺だけじゃないだろう。なぁ？

▼ジーン＝アイビー軍曹 27歳

米海軍特殊部隊SEALSの女鬼軍曹といえば、この女だ。格闘術のプロフェッショナルで、サンボと中国拳法に通じているそうだ。まぁ、ここまでは一応誰もが教えてもらえる情報だが、ここからがこのリック＝コーン様たるところだ。

何でも、ジーンの経歴はかなり謎に包まれていて、ペンタゴンの資料もほとんど消されていたっていうんだな。いいかい、生まれはウクライナで名前もマリ＝ストリチナヤだったんだ。16歳であのスペツナズ（ロシアの特殊部隊）に入隊していたが、訓練中消息不明になり、軍籍を抹消。しかし、19歳のとき、ラゴン高原でモサドの一員として活動していたらしい。その後、SG9にいたとか、SASで活躍とか、噂は絶えないんだが、どうも俺の取材も今回は後手に回ることが多く、証拠をつかみきれないんだ。

ほんとかどうかはわからないが、映画「OO7」シリーズ第25作「ネット・フィクサー」（邦題：ポリゴン卿の野望）にボンドガールとして出演が決まったとか決まらないとかってのもあるらしいぞ。おいおい、この出所はどこなんだよ！

趣味は日本製アニメの鑑賞らしい。家族は、現在、オーガスタに在住していて、父ミハイル、母メアリー、弟ブガチョフとともに飲食店「トラットリア・陽気なコザックダンサー」を経営している。ちなみに出している料理はなぜかイタリアンだ。

▼エディー＝ブラウン 伍長 21歳

こいつも米海軍特殊部隊SEALSのメンバーだ。ムエタイが得意で、奴のコンボはかなり強力だ。少年の頃はコメディが好きな野球少年で、足の速さを生かして、リーグの盗塁王になったこともあるそうだ。走る前には一塁手に必ず小話をするという癖があって、盗塁するタイミングが明らかなのに、盗塁が成功してしまうのだ。こんなところからもエディの人となりがわかろうというものだ。

噂では、両刀使いでカミングアウトとかいう話だが、詳しくはわからない。何でも、奴のムエタイは足を三本使うのだとか、新宿2丁目の盗塁王だとか、いわれているらしい。日本にいたことがないのにそういう異名をとるところも、彼らしいかもしれないな。

そういえば、エディは昔はちょっとした悪だったが、あるとき、どこかの刑事に片手を48時間も繋がれたまま捜査に協力して手柄を立てて、改心したそうだ。ただ、改心したときにビバリーヒルズでバナナの皮に足を滑らせて転倒し、一時的に記憶を失ったんだ。で、行方不明になっていたんだが、そうしたらチベットで超常現象を起こすような人間になっていて、びっくりしたこともあったぜ。そのときは「星の王子様」とかいっていたらしいな。これもエディのことを知る、ほほえましい事件だよな。

趣味はレゲエ。音楽もライフスタイルもどちらもOKだそうだ。家族は今、バハマにいるらしいが構成は不明だ。

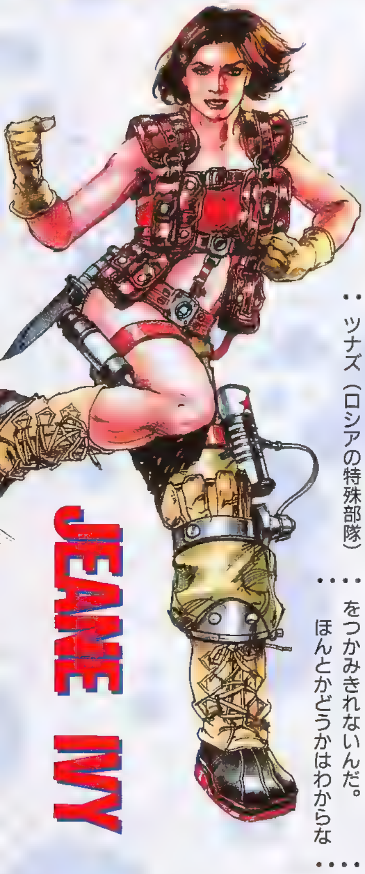
おっと時間だ。それじゃあな。

そうそう、SFPD・SWATのシンディ＝ホリデイ警部はあの事件の後、ちょっと休養中だ。さすがに就任早々あんな事件に巻き込まれたんだから、仕方ないな。直接の原因は、ブルーノに「明日から〝Ms.ダイナマイト〟の称号を与えてやるぜ。はっはっはっ」といわれたショックだという噂もあるがどうなんだろうな。









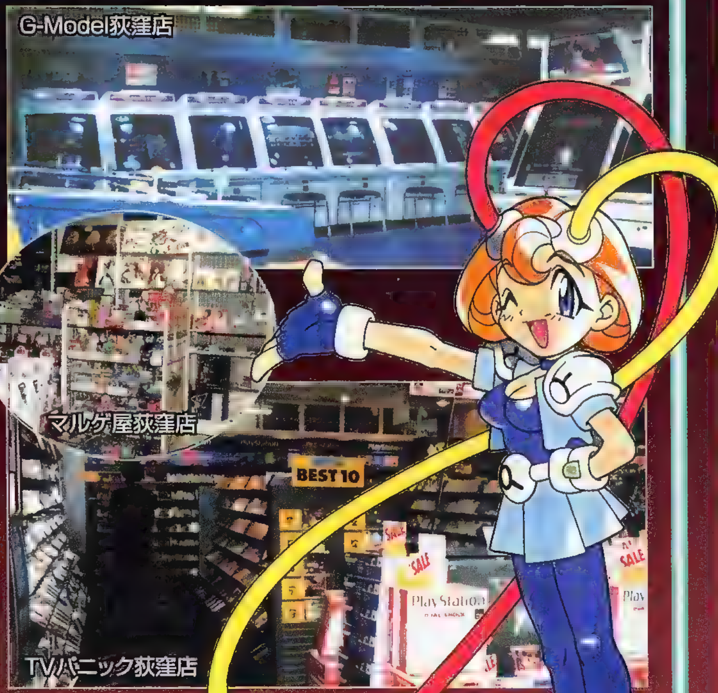


ゲームに熱くなれ！

バーチャロン オラトリオ・タングラム
スターグラディエイター　大好評稼働中！！

G-Model荻窪店

ゲーメストがつくったゲームセンター





電車でGO！2大会

▶4月18日(土) PM2:00～ G-Model荻窪店

当日は名人「ＤＥ.爆」氏が来店して超絶プレーを披露してくれるぞ・ばだクリアできない人も、より完璧な運転を目指す人も、名人のテクニックを自分のモノにしろ!! ゲーム大会としては、初級のほくほく線の直江津～犀潟間のタイムを競うのでぜひやり込んでおいてね。

怒首領蜂2nd ビデオ解説

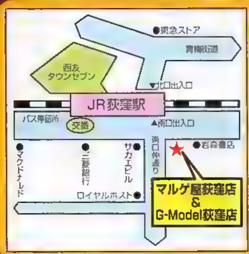
▶4月19日(日) PM2:00～ G-Model荻窪店



大好評のゲーメストビデオ「怒首領蜂」に続き、第2弾「怒首領蜂2nd」が発売したのを記念して、ビデオ解説を開催しちゃうぞ。A、Bタイプ全一クラスの攻略を徹底解説したこのビデオを、さらに詳しく解説するので、より「怒首領蜂」を極めたい人は絶対参加のイベントだ！

EVENT SCHEDULE

- ▶ 4／18(土)電車でGO！2大会
- ▶ 4／19(日)怒首領蜂ビデオ解説
- ▶ 4／26(日)リアルバウト餓狼伝説大会
- ▶ 4／29(祝)バーチャロン オラトリオ・タングラム



マルゲ屋荻窪店＆G-Model荻窪店 MAP

住所 〒167　東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F

マルゲ屋
TEL:03-3392-8231
営業時間10:00～22:00

G-Model
TEL:03-3392-8237
営業時間10:00～23:30

5月5日(祝)マルゲ屋宝島へ



▲大好評のうちに幕を閉じた東京ゲームショウの1コマ。

東京ゲームショウで新声社ブースに来てくれた方々、本当にありがとうございました。そして今度は、5月5日（祝）ビッグサイト東ホールで開催される「宝島コレクションマーケット」4にマルゲ屋が出店するぞ！ゴールデンウィーク最後の一日、疲れたなんて言ってる場合じゃない！5月5日はビッグサイトに行って連休の最後を飾るのだ！！

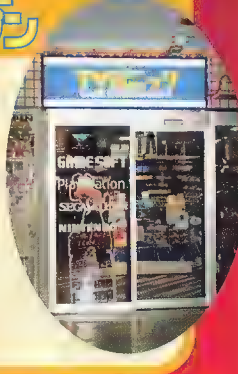
TVパニックとゲム リニューアルオープン

G-Modelでゲームした時に寄ってね！ヒットゲームのソフトもゲームグッズも攻略本も必ずゲットできるよ！

営業時間

10:00～22:00

年中無休で営業!!



マルゲ屋本部　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3296-9069

NEW TRADING CARD

ずっといっしょ トレーディングカード

1パック10枚入り 314円+税

1BOX：15パック入り 4710円+税

※スペシャルカードは5パックに1枚の割合で入っています。
※ピンナップカード・BIGパズルカード・スペシャルカードのイラストは描き下ろしイラストを使用しています。





[カード内容]
東芝EMIより3／12に発売された、恋愛シミュレーションゲーム"ずっといっしょ"が早くもトレーディングカードに！個性的な19人のキャラクター紹介はもちろん、ゲーム中のヒロインとの同居イベント、デートイベントなどのグラフィックに加えて「スペシャルカード」「ピンナップカード」「ビッグパズルカード」は描き下ろしイラストを使用した充実の内容！

全コレクション 94種類

絶賛発売中!!

NEW TRADING CARD

ゲーメストコレクション

スーパーリアル麻雀トレーディングカード



1パック 314円+税
1BOX 4710円+税

全国ホビーショップ、書店等で
好評発売中!!

懐かしのPⅡから最新のP7までのあの娘達に会える。スペシャルカード、ナインパズルは田中 良をはじめ豪華作家陣描き下ろしイラストを使用。

<プロフィールカード>
01 しょう子
02 芹沢香澄
03 芹沢未来
04 愛菜
05 悠
06 香織
07 遠野みづき
08 藤原 綾
09 早坂 晶
10 香山タマミ
11 来宮ゆかり
12 栗原真理
13 クリス・ガーランド
14 朝比奈百合奈
15 朝比奈夏姫
16 蘭堂芹香
17 豊原エツ子

<シーンカード>
01 しょう子
02 芹沢香澄
03 芹沢未来
04 愛菜
05 悠
06 香織
07 遠野みづきSCENE 1
08 遠野みづきSCENE 2
09 遠野みづきSCENE 3
10 遠野みづきSCENE 4
11 藤原 綾SCENE 1
12 藤原 綾SCENE 2
13 藤原 綾SCENE 3
14 藤原 綾SCENE 4
15 藤原 綾SCENE 5
16 早坂 晶SCENE 1
17 早坂 晶SCENE 2
18 早坂 晶SCENE 3
19 早坂 晶SCENE 4
20 早坂 晶SCENE 5
21 早坂 晶SCENE 6
22 香山タマミSCENE 1
23 香山タマミSCENE 2
24 香山タマミSCENE 3
25 香山タマミSCENE 4
26 香山タマミSCENE 5
27 来宮ゆかりSCENE 1
28 来宮ゆかりSCENE 2
29 来宮ゆかりSCENE 3
30 来宮ゆかりSCENE 4
31 来宮ゆかりSCENE 5
32 栗原真理SCENE 1
33 栗原真理SCENE 2
34 栗原真理SCENE 3
35 栗原真理SCENE 4
36 栗原真理SCENE 5
37 クリス・ガーランドSCENE 1
38 クリス・ガーランドSCENE 2
39 クリス・ガーランドSCENE 3
40 クリス・ガーランドSCENE 4

<イラストギャラリー>
01 スーパーリアル麻雀PⅡ インストカード用イラスト
02 スーパーリアル麻雀PⅣ メインヴィジュアル
03 スーパーリアル麻雀PⅤ メインヴィジュアル
04 スーパーリアルPⅥ メインヴィジュアル
05 スーパーリアル麻雀P7 メインヴィジュアル
06 スーパーリアル麻雀PⅣ、相性診断メインヴィジュアル
07 スーパーリアル麻雀PⅤ パラダイスメインヴィジュアル
08 スーパーリアル麻雀 グラフィティメインヴィジュアル
09 P's CLUB 会員証イラスト
10 P's CLUB 会報バインダーイラスト
11 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし下着（香山珠美）
12 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし下着（来宮ゆかり）
13 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし下着（栗原真理）
14 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし下着（クリス・ガーランド）
15 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし水着（香山珠美）
16 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし水着（来宮ゆかり）
17 スーパーリアル麻雀PⅥ 描き下ろし水着（クリス・ガーランド）
18 ギャルズアイランド3 描き下ろし（愛奈バストアップ）
19 ギャルズアイランド3 描き下ろし（愛奈学生服）
20 ギャルズアイランド3 描き下ろし（PV）
21 ギャルズアイランド4 描き下ろし水着（香山珠美）
22 ギャルズアイランド4 描き下ろし水着（来宮ゆかり）
23 ギャルズアイランド4 描き下ろし水着（栗原真理）
24 ギャルズアイランド4 描き下ろし水着（クリス・ガーランド）
25 ゲーメストムックVol 7 スーパーリアル麻雀描き下ろしイラストA
26 ゲーメストムックVol. 7 スーパーリアル麻雀描き下ろしイラストB
27 ゲーメストムックVol 7 スーパーリアル麻雀描き下ろしイラスト
28 ゲーメスト1995スーパーリアル麻雀 カレンダーイラスト
29 ゲーメスト1998スーパーリアル麻雀 P / カレンダー描き下ろしイラスト
30 ゲーメスト12/15特別付録B2ポスター
31 スーパーリアル麻雀 麻雀同好会へようこそ カバーイラスト
32 スーパーリアル麻雀PⅥカバーイラスト
33 スーパーリアル麻雀PⅥドラマ CD−BOOK プライベートカバーイラスト
34 スーパーリアル麻雀PⅥオリジナル サウンドトラックジャケットイラスト
35 スーパーリアル麻雀PV 原画&設定資料集表紙イラスト
36 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 遠野みづき描き下ろしイラスト
37 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 遠野みづき描き下ろしイラスト
38 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 藤原 綾描き下ろしイラスト
39 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 藤原 綾描き下ろしイラスト
40 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 早坂 晶描き下ろしイラスト
41 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 早坂 晶描き下ろしイラスト
42 スーパーリアル麻雀PV原画&設定資料集 描き下ろしポスターイラスト（表）
43 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料集 表紙イラスト
44 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 お風呂に入れちゃうポスターイラスト
45 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 香山タマミ描き下ろしイラスト
46 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 香山タマミ描き下ろしイラスト
47 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 来宮ゆかり描き下ろしイラスト
48 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 来宮ゆかり描き下ろしイラスト
49 スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 栗原真理描き下ろしイラスト
50スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 クリス描き下ろしイラスト
51スーパーリアル麻雀PⅥ原画&設定資料 クリス描き下ろしイラスト

<パズルカード>
田中 良描き下ろしイラストを使用
01
02
03
04
05
06
07
08
09

<スペシャルカード>
田中 良 P7 朝比奈百合奈
もりやまゆうじ PⅥ 香山タマミ
あきよしよしあき PⅥ 香山タマミ
いのうえ空 P7 朝比奈夏姫
さいとうつかさ PⅢ 芹沢香澄
桜瀬琥姫 PⅣ 愛菜
杉崎ゆきる PV 早坂 晶
たくま朋正 PV 遠野みづき
ユナイト双児 PⅥ クリス・ガーランド

こちらの商品は全国書店、カードショップ、玩具店、アニメショップ、マルゲ屋および新声社読者サービス部（通信販売）にてお買い求め下さい。

発売元：株式会社 新声社 東京都千代田区神田神保町1-26

コンスポ
CON SPO

IMAGE FIGHT
X MULTIPLY

PS&SS　エクシング　PS-発売中　SS-5月予定　4800円（税別）

縦シュー横シュー、セットでいかが？
イメージファイト&エックス・マルチプライ

歴代シューティングゲームのなかでも、異彩を放っていた名作2本をカップリング！

シューティングゲームの基本である、敵を破壊して先に進むというコンセプトはそのままに、特殊なシステムを搭載したゲーム…それが、この2本である。当時飽和状態にあったゲームセンターのシューティング界に衝撃を与えた2作が、時間を超えて今まさに蘇らんとしている。



Vバルカンは広範囲に有効だが、真正面が死角。

POD CHANGE

「イメージファイト」を象徴するほどに独創的な、ポッドシステム。自機の周囲に装着したポッドは、青ならば正面へ、赤ならば進行方向とは逆の方向へ攻撃を行う。テクニック次第では、相当有効な戦力となり得るのだ。

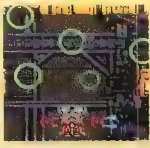


EXTRA WEAPON

自機OF-1に装着できるパワーアップ装備は、リングレーザーやドリルレーザーなど、全9種類。地形や敵に合わせて、装備を交換しよう。



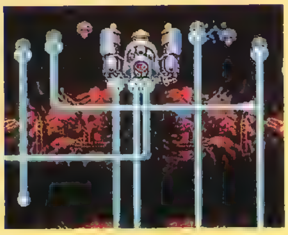
サーチレーザーは自動追尾だが、攻撃力が弱い。



リングレーザーは狭い通路だと先まで届かない。

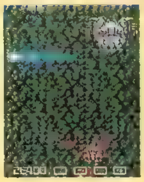
BOSS CAPTURE

ボスの攻撃パターンは複雑かつ独創的なものばかり。パターンを見切るまでは、ひたすら攻撃方法を観察するのも攻略のひとつだ！



SPEED CHANGE

自機はゲーム中、いつでも移動スピードを4段階に調節できる。つまり敵の素早い攻撃を回避するときには速くし、狭い地形を抜けるときなどは遅くせよ、というわけだ。



レーザーを回避するには、スピードアップ。



狭い地形を抜ける時にゃあ、スピードダウン。

MAPを暗記せよ

先の面に進むほど、複雑怪奇なMAP構造となるこのゲーム。何度もプレイし、正解ルートを暗記することも攻略として必要なのだ。

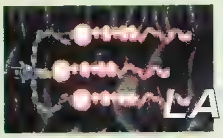


天井が、どんどん迫ってくるぅ〜っ！

ふう、これを破壊すれば大丈夫だったのね。

3種類のパワーアップ

自機X-002に装着できるパワーアップは、全部で3種類。便利なものほど攻撃力が低く設定されているぞ。



LASER

前方に対し、強力なレーザーを発射。



HOMING

敵を自動追尾してくれるミサイル。



SHADOW

触手の先端から、リング状のレーザーを発射。

触手を活用せよ

『Xマルチプライ』最大の特徴は、自機の上下に装着された、2本の触手。この触手は接続部からブラ下がるように接続されており、自機の移動方向とは逆方向に向いてくれるのだ。攻撃にも防御にも使える、イカした装備。

防御に





攻撃に

SS　カプコン　4月18日発売
ソフト単品　5800円／拡張ラムカートリッジ同梱　7800円

『～セイヴァー』の究極形態がここに…
ヴァンパイア セイヴァー
©CAPCOM CO.,LTD.

ベタ移植に止まらず、バランス調整なども施された今作。基板ユーザーも、買う価値アリ！

アーケード版『ヴァンパイアセイヴァー』には、後に登場した『Vセイヴァー2』と『Vハンター2』という、キャラやシステムに変更を加えたものがある。サターン版は、これら3作に登場する18キャラ、つまり歴代『ヴァンパイア』シリーズの全キャラが登場するコンプリート版とも呼べる内容になっているのだ。

サターン版のゲームシステムだが、基本的には初代『セイヴァー』のものを踏襲。そこに加わった新キャラ3人は、『ハンター2』の仕様で登場しつつ、細かいバランス調整をした内容になっているぞ。

サターン版『～セイヴァー』
←『Vセイヴァー』
←『Vセイヴァー2』
←『Vハンター2』



18人＋αが一堂に揃うと、ちょっとした感動が…。

バランス調整も施され、最良の『ヴァンパイアセイヴァー』に！

『～2』では初代のときにDFだった技がEX技となり、DFは均一の性能とされた。つまり『～2』にしか登場しない3キャラはEX技だったものがDFとなり、DF中のみ可能だった空中チェーンが無制限になったため、戦法などが大幅に変化している。

その代表格が、フォボスである。空中チェーンのあるフォボスは相当な強さになるため、サターン版では封じられている。またレイ　オブ　ドゥームはDF扱いとなったため、発動中に技を出してゲージを溜めて再び…といった戦法が使えなくなっている。

ゲージが溜まらない!!


DF中なので、当ててもゲージ増加なし。ちえっ…。

なお特筆すべきは、新キャラのエンディングが追加されていること。『～2』では個別のエンディングが存在しなかったが、サターン版ではフォボスたちのエンディングを見ることができるのだ。

チェーンできない!?

空中チェーンは不可能だが、多段攻撃は可能だぞ！


新キャラのEDも!!

サターン版はココがスゴい①
ロードは瞬間で完了

ほとんどロード時間を感じさせないサターン版。その秘密は拡張RAMカートリッジ4MBにあり、このゲームを遊ぶためには必須となっている。

だが『X-MENvs.～』を買ってすでにRAMを持っている人なら、ソフトだけ5800円で買うこともできる。2000円もお得ってワケ。しかも7月9日に発売予定の『ポケットファイター』にも対応してるから、持ってない人は今のうちにゲットしとけ！

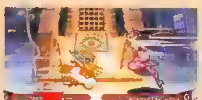
キャラを選んで、いよいよゲームスタート！

↓待ち時間ゼロ


え？　いつロードしたの？　ゲーセンと同じじゃん！

サターン版はココがスゴい②
細かい設定も自由自在

サターン版ではゲームスピードの設定が4段階に可能となっているため、自分のお好みの速度で遊ぶことができる。さらに友達と対戦するときに役立つVSモードも完備しているから、これ以上ないくらいの親切っぷりを大発揮。

速いほうがゲームとしては面白いんだけど…、


全モーションを見たいのなら、やっぱ最遅にしないとネ！



新作テレカ

プチカラット



プチカラットテレカ
商品番号 TA−09

私立ジャスティス学園熱血テレカ



風間あきら
商品番号:C−188

ティファニー・ローズ
商品番号:C−187

若葉ひなた
商品番号:C−186

私立ジャスティス学園クリアファイルセット



■ジャスティス学園・太陽高校・外道高校の3枚組クリアファイルだ。A4サイズの物が入るぞ。

私立ジャスティス学園クリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号:C−185

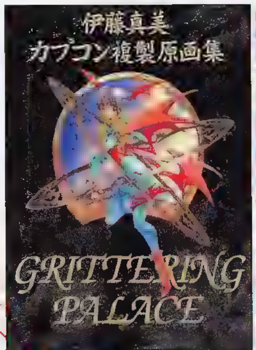


■うたたねひろゆき先生描き下ろしの、リリスポスターなのだ。1030×728ミリサイズだぞ。

うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C−190

伊藤真美複製原画集 GRITTERING PALACE





価格1575円　送料:E
通販番号:C−191

京&庵複製原画集 VERSUS





価格1260円　送料:E
通販番号 SS−204

掲載されている絵柄は入っている絵柄の一部です

ずっといっしょクリアファイルセット





■A4サイズのカラーと1Cのファイルがセットになった、綺麗なクリアファイルなのだ。

ずっといっしょクリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号:EMI−8

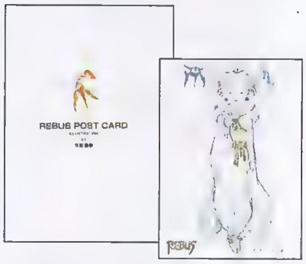
ゲ人&読サビNEW GOODS

吉崎観音のゲーム大辞典 モ モトス

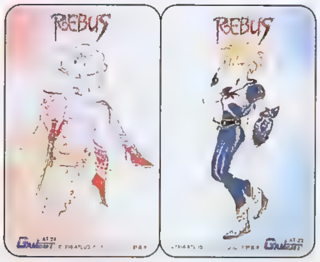


REBUS

■天野喜孝先生のイラストを18点収録したポストカード。12枚入り。



レブスポストカードセット
価格1050円　送料:B
通販番号.AT−20



レブステンカ〜ラクリマ〜
価格1200円　送料 A
通販番号 AT−24

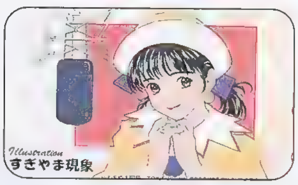
レブステンカ〜トキサ〜
価格1200円　送料 A
通販番号 AT−23



レブスマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:AT−22



小森まなみTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号.NM−5



小森まなみテレカC
価格1500円　送料 A
通販番号 NM−4



月華の剣士マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:SS−211

KOF 97クリアファイルセット



■京・庵に、それぞれの家紋ファイルが付いた豪華セット。

価格1575円　送料 E
通販番号 SS−214

ジグソーパズル

七瀬さんのパズルは500P。その他は300Pなのだ。



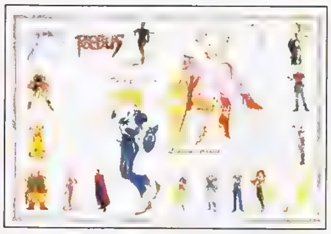
KOFジグソーパズルIORI
価格1890円　送料:E
通販番号:SS−215



ずっといっしょジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:EMI−7



小森まなみジグソーパズル
価格1890円　送料.E
通販番号.NM−6



レブスジグソーパズル
価格1890円　送料 E
通販番号 AT−21



七瀬葵ジグソーパズル神楽
価格2415円　送料.E
通販番号 SS−203

月華の剣士幕末テレカ

価格:各1200円　送料:A

■待望の月華グッズがついに登場!テレカは人気どころをピックアップ!慎ちゃんが入っているのが、けっこう通っぽい?



楓	御名方守矢	雪	一条あかり	鷲塚慶一郎	嘉神慎之介
商品番号:SS−205	商品番号:SS−206	商品番号:SS−207	商品番号:SS−208	商品番号:SS−209	商品番号:SS−210

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

ずっといっしょフィギュアご購入の方には、ずっといっしょプレミアムカードプレゼント

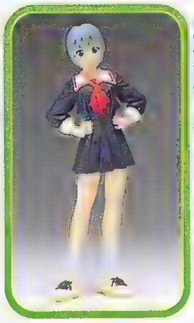
塗装済フィギュア新作



八神庵フィギュア



草薙京フィギュア



ずっといっしょデスクトップヒロイン 並木智香



ずっといっしょデスクトップヒロイン 石塚美樹



ずっといっしょデスクトップヒロイン 小野寺桜子



侍魂火月・蒼月Tシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1106M
（サイズMのみ）



侍魂ナコルル・リムルルTシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号 COSC−1107M
（サイズMのみ）



©KONAMI　©ATLUS 1996　©SNK 1997

初音TシャツM(BLACK)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1108M

初音TシャツM(NAVY)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1109M

初音TシャツL(BLACK)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1108L

初音TシャツL(NAVY)
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1109L

（写真はBLACK）

Sリアル麻雀トレカ&バインダー大好評発売中

待望の第2弾、ついに発売



■Cタイプでの全国1のプレイを収録した驚異の第1弾に続いて、A，Bタイプでの全国1のプレイを収録した怒首領蜂ビデオ第2弾が登場だ！今回のプレイヤーには、ハイスコアラーなら知らぬ者のない、あの長田仙人！その芸術的なまでの弾避けを堪能してくれ！

怒首領蜂2ND　〜紅の弾幕編〜
価格6090円　送料:H
通販番号:GV−43

アニメーション ヴァンパイアハンター Vol.4

VIDEO&LD



■あの「ガンダムW」を手掛けたスタッフによる話題のアニメ、ヴァンパイアハンターもついに完結編が登場。今、読サビで購入すると豪華な特典をプレゼント中。更にLDご注文先着3名様には限定生産LDボックス（箱のみ）をプレゼント！注文はFAXでね。

価格6930円　送料:500円
通販番号:ASVX−1055（VHS）　ASLY−1059（LD）

COSTUME

■コスチュームをご注文の際には、商品番号の後にサイズを明記してね。



聖エルミン学園女子制服
ブラウス・ベスト・校章・ワッペン・ベルト・ネクタイ
価格41790円　送料:E
通販番号:COSC−1090
サイズ(S/M/L)



きらめき高校女子制服(夏服)
セーラー服上下・スカーフ
価格31290円　送料:E
通販番号:COSC−1060
サイズ(S/M/L/XL)



きらめき高校女子制服(冬服)
セーラー服上下・スカーフ
価格31290円　送料:E
通販番号:COSC−1061
サイズ(S/M/L/XL)

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20〜30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：KOF'97クリアファイルセット（E）　1個……500円
美樹フィギュア（F）　1個……800円
怒首領蜂（H）　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■代金は商品の到着時にお支払いください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。

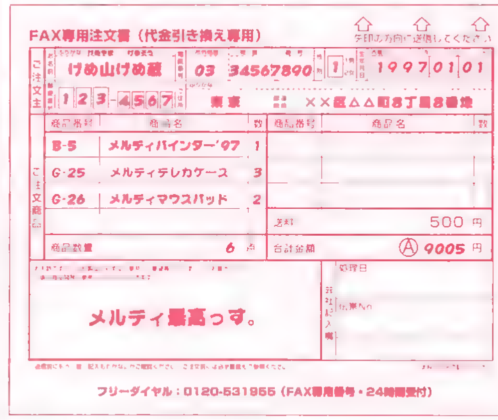
■次の場合の返品・交換はできません。
- ●開封後のCD、ビデオ。　●ご使用、ご着用になった商品。
- ●お客様の責任で汚れが生じた商品。

■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
- ●配送中に破損した商品。　●不良品。　●ご注文と違う商品。

■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります。
- ●お客様が間違ってご注文された商品。　●サイズ違いの商品。
- ●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



■Ⓐ欄：商品合計額+送料(一律500円)を記入してください。

■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額は
Ⓐ欄+代引手数料です。

《送料・代引き手数料》

代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）		性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所（ふりがな）	都道府県				

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	500 円	
商品数量	点		合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄

処理日

伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払　込　取　扱　票

02　東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）：00150-4-98420

金額：千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名：株式会社　新声社 DSB 15

料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円

払込人住所氏名（郵便番号　）住所・氏名はフリガナをふってください

（電話番号　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：00150-4-98420（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名：株式会社新声社 DSB 15

金額：千 百 十 万 千 百 十 円

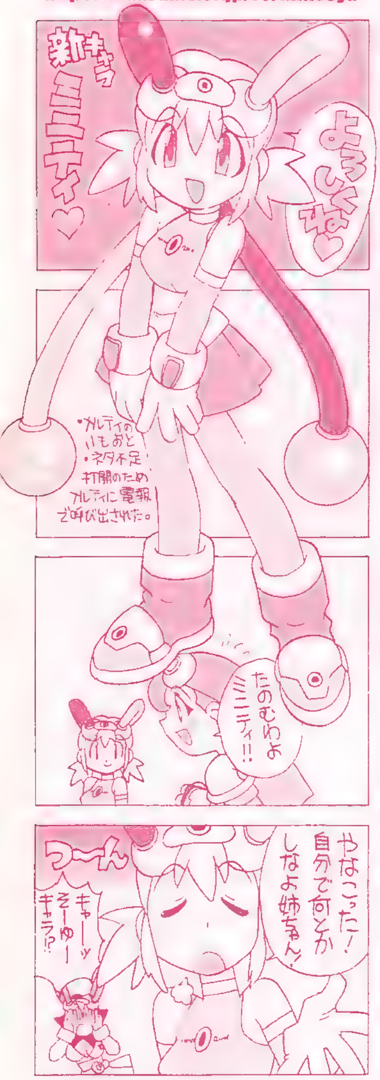
払込人住所氏名

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

メルティ 4TH! IMPACT! NO.06 吉崎観音社 1998
http://bekkoame.or.jp/ro/minesya



☆こんなキャラ設定で、ネタ不足打開につながるんスか？先生…（なんかここのコメントって方向違う？）。

今春親元から巣立った君！マルゲ屋が第2の故郷だ！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版





「よぉ！私はマルゲヤマン。流しのマスコットキャラだ！」
「メルティでーすっ！てなことで今日から瓦版インフォメはこのコンビでやるってわけ！マルちゃん、頑張ろうね！」
…ここで2人はガンダリウム合金より堅い友情の握手をガチスと交わす。だが、マルゲヤマンはメルティが放射能っコだという4年越しの設定をまだ知らない…。

話題のユニット「ASR」始動

「ねえねえマルゲヤマンさん、『ASR』って知ってる〜？」
「もちろんだとも。正式名称がエヴリリトル…ひでぶっ」
「いーい！『ASR』ってゆーのは、おなじみ小森まなみさんと高橋直純さんの2人のユニットのことなの。曲もダンサブルでいい感じ！ぜひ聴いてみてね！」

4／24リリース
ASR
「Never Surrender」
¥1000

東京ゲームショウ先行グッズ入荷中でござる

「うわわわ〜ん！お仕事で3月の東京ゲームショウ行きそびれちゃったわーっ。小森まなみテレカ欲しかったのに！」
「フハハ、心配ご無用メルティ君。この私が全国のマルゲ屋に東京ゲームショウグッズを手配しておいたからね！」
「ありがとうマルゲヤマン！『うたたねひろゆきリリスポスター』『七瀬葵ナコルルジグソーパズル』『伊藤真美カプコン原画集』そして『小森まなみテレカ』！すっご〜い！」

マルゲ屋からのお知らせ

4月30日は、全店棚卸しのため営業時間が短縮されます。皆様ご了承下さいませ。

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00開始予定です。

日付	店舗	イベント
4/18(土)	G神保町店	エアガイツ大会
	G荻窪店	電車でGO！2大会（名人も来店！）
	神戸三宮店	PS版鉄拳3大会
4/19(日)	G神保町店	ストリートファイターⅢ2nd大会
	G荻窪店	怒首領蜂2ndビデオ解説会
	池袋店	マーヴルvsカプコン大会
	札幌店	SS版ヴァンパイアセイヴァー大会
	仙台店	月華の剣士大会
	名古屋名駅店	PS版デッドオアアライブ大会
	大阪上六店	ティンクルスタースプライツ大会
	神戸三宮店	PS版デッドオアアライブ大会
4/25	G神保町店	エアガイツ大会
4/26(日)	G神保町店	スターグラディエイター2大会
	G荻窪店	リアルバルト餓狼伝説2大会
	池袋店	リアルバウト餓狼伝説大会
	仙台店	ADK公認ティンクルスタースプライツ大会
	名古屋名駅店	PS版鉄拳3 鉄拳ボールモード大会
	神戸三宮店	リアルバルト餓狼伝説2大会
	大阪梅田店	マーヴルvsカプコン大会
4/29(祝)	G荻窪店	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
	仙台店	リアルバウト餓狼伝説2大会
	名古屋名駅店	SS版速攻生徒会大会
	神戸三宮店	SS版ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド ボスモードタイムアタック大会
	大阪梅田店	リアルバウト餓狼伝説2大会

4/18(土) G-Model荻窪店
電車でGO！2イベント開催

巷で大流行の「電車でGO！2」。でもいまいちうまくできないよ〜って人は要注目!!
電GO名人「DE.爆」氏による超テクプレイをはじめ、ミニ大会も予定。来て！見て！感動！のイベントに来てね。

注目イベント

ゲーメストビデオvol.43
怒首領蜂2nd解説会
4月19日 G-Model荻窪店
PM2:00 START



怒首領蜂攻略ライターRED氏によるビデオ解説会を開催！。究極コンボ、究極弾避けを手ほどきしてもらえば、君も神の領域へ・

イベント報告

3/26 荻窪店 テレビパニックOPEN



装いも新たに荻窪店がリニューアル。ゲームショップ+マルゲ屋の新しい形の誕生た！

3/21 伊藤真美先生サイン会 in 東京ゲームショウ



カプコン原画集の発売を記念しての執筆者の伊藤真美先生のサイン会を敢行！スゲー人数で先生もびっくり!?

5/15号 ゲームイベント優先券

フェアスケジュール
友達百人サポート企画
スタンプサービスフェア

「あの、マルゲヤマンさんは当然マルゲ屋メンバーズカードをゲット済みですよね！ね〜？」
「実はまだだが…何かいい話でもあるのかい、メルティ君」
「まーかーせーて！4/20〜4/29のフェア期間中にマルゲ屋スタンプ会員になると、その場でスタンプ3個をボンボンポーンとプレゼント！さらに、もう会員の人もお友達を紹介してくれたらスタンプ2個を差し上げますー！」

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00〜21:00

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■神戸三宮店
〒651-0088　神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00〜19:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

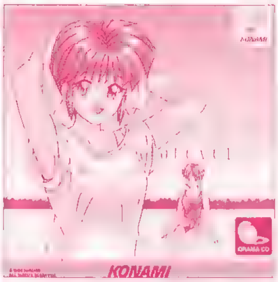
■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:00

暖かくなりました！

THE MOMENT WORKS DISC BOX

今号の新譜情報

ドラマCD「ときめきメモリアル虹色の青春forever」vol.4



4月24日発売

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7844
価格：￥2854（税込み）

ときめきメモリアル「虹色の青春」のストーリーの続きがなんとドラマCDとして発売されることとなった。このVol.4からは、ゲームでのストーリーの後を追いかけていく形に！その中身は、丹下桜さんパーソナリティによる文化放送系列で放送された「CLUBときめきメモリアル」のオンエア中のドラマをノーカットで収録したもの。また、丹下桜さん歌唱による「道」も収録されているのだ！

CDドラマ「天からトルテ！」



4月24日発売

キングレコード
CD：KICA-1211
価格：￥3059（税込み）

週刊ファミ通で連載されているコミック「天からトルテ！」のCDドラマが発売される。実在のファミ通編集部を舞台にしてかわいい魔女っ娘「トルテ」が痛快でドタバタなコメディを演じる様がCDの中身だ。そのドラマの面白さはもちろんなのだが、このCDに付いてくる描き下ろしのイラストや作者の近藤るるるさんのシークレットメッセージ等があったりと内容は盛りだくさん！編集長も出てるぞ。

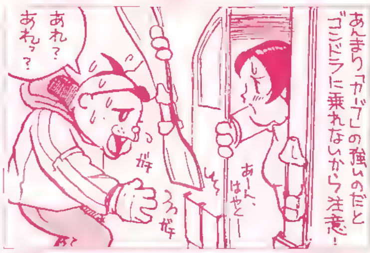
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことかなれ～ 主題歌 檄！帝国華撃団（改）



4月17日発売

マーベラスエンターテイメント
CD：MJDA-90002
価格：￥1050（税込み）
初回特典：CDシングルサイズステッカー

ドラマチックアドベンチャーゲーム「サクラ大戦」の続編が発売！これに合わせてゲームの主題歌のシングルが発売されるぞ。



ずるずる

3月の下旬になってもう春スキーかあ、と思っていたら、やはり暖冬のせいか、ゴールデンウィークまで営業をしないところが出てきた！ヤバイ！ど～する！まあ仕方がないんだけどね。そのときはザウスで練習するかあ…。せっかくカービングの板を買ったのに実践するところが少なくては…エルニーニョのバッカ野郎！グッスン

TOP10 3/1～3/15 ㋟屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	1	152	ダライアス 未・来・完・了	TA	ZTTL-19	¥2429
	2	5	130	私立ジャスティス学園サウンドトラック	SP	CPCA-1002	¥2000
	3	2	118	ストライカーズ1945＆Ⅱ	SS	SGCD-0001	¥1800
	4	5	80	侍魂64サウンドトラック	PC	PCCB-00283	¥1456
	5	―	75	沙羅曼蛇リミックス	KR	KICA-7819	¥2330
	5	8	75	DARIUS ～世代～	TA	ZTTL-8	¥2427
	7	4	62	速攻生徒会サウンドトラックス	KR	KICA-1206	¥2718
	8	7	55	ときめきメモリアル 虹色の青春 forever vol.2	KR	KICA-7842	¥2718
	9	―	48	月華の剣士アレンジトラック	PC	PCCB-00301	¥2427
	10	9	42	センチメンタルグラフィティオリジナルサントラ	NA	NECG-28001	¥2667
ビデオ BEST10	1	1	286	怒首領蜂	SS	GV-39	¥5800
	2	2	210	私立ジャスティス学園	SS	GV-42	¥6500
	3	4	175	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	¥5800
	4	8	90	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥6500
	5	5	88	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	¥5800
	5	3	70	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SS	GV-41	¥6500
	7	10	62	ストリートファイターⅢ	SS	GV-36	¥4800
	8	8	62	バトルガレッガVT	SS	GV-27	¥5800
	9	7	40	レイストーム	SS	GV-30	¥5800
	10	5	35	バーチャファイター3マキシマムバトル	TE	TYVY-5015	¥4657

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ ME:マーベラスエンターテイメント DC:デジキューブ

CD&ビデオトップ10

CD編

予想通りダライアスものがトップをキープ。さすがです。基本的にアーケードゲームものがトップ10入りしていることがいかにもマルゲ屋って感じです。一時期のような声優もののオンリーというよりはとても健在?って感じです。でもそれもいつまで続く?

ビデオ編

シューティングの攻略ビデオは強いです。もっと多くいいタイトルが出るといいのですが…。昔のタイトルでも出すと売れるのかが知りたいところであるけど…。でも対戦格闘ものが最近弱い気もする。うーむ、慣れすぎちゃっている感じかな。

イベント情報

ゲーマー、コスプレイヤー、もちろんクラバーにも定着した感のあるハッピーテクノパーティ「unformat」。彼らのイベントも、今回で早くも3回目となった。

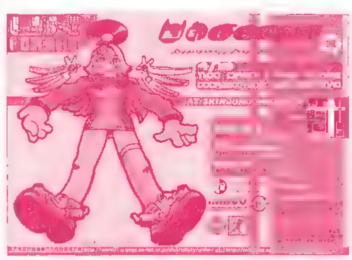
日時は4月19日、場所は新宿のロックウエスト。

参加DJはEMPTY、(H)SUMMARI、WATの3人。そして、ビフォアタイムDJのKOKOU氏とVJのCONAE氏だ。

当日は更衣室も用意してあるから、コスプレでの参加も歓迎との事。もちろん平服でもOKだから気軽に参加してみてはいかがかな?

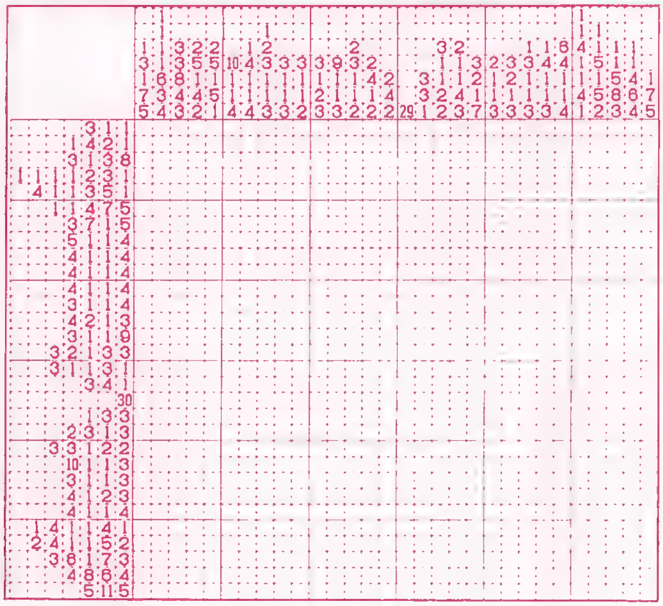
またこのイベントは、18歳未満は参加できないのでご注意下さい。

日時：4月19日（日）
時間：11：00～17：00
場所：新宿ロックウエスト
JR新宿駅西口より徒歩3分
参加費：2500円（1D）
問い合わせ先：048-467-6289（E-nation）
この号持参の方500円割引



『DOT PLACE No.18』

出題：APAPA



今回は……ちょっと毛色を変えたパターンのキャラを引っ張ってきてみましたぞ。絵は簡単、パズルとしてはやや難し目。答えが簡単かどうかは……？？？

〈解き方〉

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、1マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこで、今回答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、いちばん下の横の列。左から5マス、それから11マス、さらに5マス塗るわけだから、左から14マス目～17マス目は必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、4月30日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株) 新声社ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.18』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、王門(おうもん)伶人(れいじん)でない5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ちなみに、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。では、敵か味方か分からなくっても、気にしないで頭を回転させるのだっ！

当選者発表

前回の『点置き』No.17の正答率は98%。正解者難易度アンケートは、VH3%・H9%・N38%・E38%・VE12%と、ノーマルとイージーの中間という結果。パズルとしてはほどよいバランスかな。

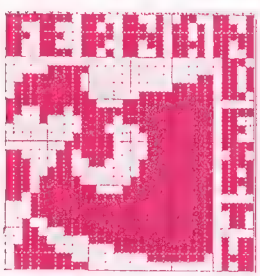
さて、キャラ当てクイズの解答は、その1がサイバーボッツの、お供に「鋼鉄山」を連れた「神楽千代丸」、その2がプチカラットの非機械文明娘「シスト」嬢でした。

♪当選者♪

PN 広石厚也さん（北海道）
PN わぁうるふ君（静岡県）
PN ぐりぐりどんぐり君（愛知県）
PN 双魚ハテナさん（兵庫県）
PN たくす君（石川県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

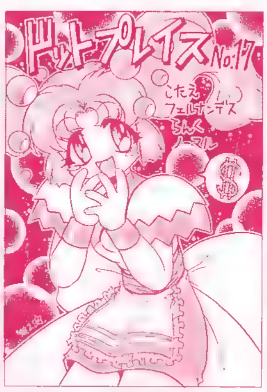
名無しの狼君、今度は名前はあったけど、解答のドットにミスありだぜ。とくさん耳長大佐君も、ちっと間違ってる。マイヤー君、鉛筆書きはいかんよ。アコニット君、無限大先生は、某カードゲームの箱絵などなさっているそうですぞ。清島白狗君、ずーっと30×30だじょ。くれあぼやんす君、いや～おひさしぶり。野田佐知子さん、フェルナンデスがわくわく7のボスキャラって教えてくれた人はいましたか？ しーつーぴー君、かきのたね君は最近は投稿してくれてないんだ……寂し……。ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ～♪


No.1/解答

今回の残念賞



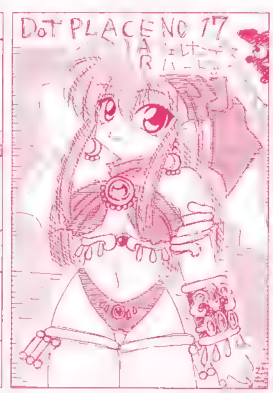
PN　井上藤子君（北海道）㊣
今回のM改はこれだっ。はっ！ ゲー太郎がいない。食われたか!?



PN　無限大君（兵庫県）㊣
キャラ当てクイズその2だ～っ☆ しっかりヒントまで画面内に～。



PN　ワタナベさん（岐阜県）㊣
うわ～い♪　3コマ常連のかたわれさんがまたハガキくれました～。



PN　香月まさるさん(大阪府)㊣
今回のキャラ当てクイズその1～。ヒントは～1993年のIREM。



PN　畝川錆錆さん（愛知県）㊣
うをっ！　なんだか1コママンガ。よ～く見ないとわからなかったり。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

投稿規定

投稿規定④ですが、これをあまり挟いレンジでとると、かなり倍率は高くなりますのでご注意ください。届いていちばん早い号、という表記は不可です。また、これは伝言板も同様です。とはいえ、伝言板は、縦位置のハガキなら、今は掲載確率はかなり高くなってて、けっこう狙い目かも。

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、5月30日発売号あては4月20日、6月15日発売号あてのものは5月5日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。「○月△日発売号まで掲載可能」と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載可能号を左記の書式で。（「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。



HELP!!

帝国堂発行B5判48頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替+180円切手で。

「相変わらず我が道なMSH VS SFリュウ×ケン本。サイクとC・Aが飛ばしてる!?」

すっかりイチャイチャのリュウ×ケン本。若い好青年リュウ。すっかりヒロインケン。大人なガンビ。サイクとCアメリカはリュウに横恋慕。ギャグ主体なので男性も読める。

（〒343-0815 埼玉県越谷市元柳田町2-9 越谷柳田郵便局留 北村純子）

月の錯視

佐々岡工房発行B5判52頁オフ。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「ダライアス外伝本です。Gダラも少～しあります」

出撃からエンディングまでを描いたストーリーもの。画面処理、ネームの切り方ともに、まだまだかけだしレベルではあるが、うまいけれど1シーンだけを描いてお茶を濁す描き方よりも、ゲームファンブックとして好感が持てる。

（〒605-0981 京都市東山区本町15丁目270-1 勝本方 佐々岡ゆりの）





welcome to NNY city!

しっぽをたーてーろーー発行A5判60頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+240円切手にて。

「バトライダーにはまって作った本。攻略ではなく、マンガ・イラスト中心です」

ショートマンガとイラストなど。構成に演出がなく、このゲームを知らない人を引き込むパワーはない。が、このゲームのファンなら、細部まで嘗めて味の出る本と言える。

（〒166-0002 東京都杉並区高円寺北2丁目22-11 小倉荘2号室 原田和穂）

rouge

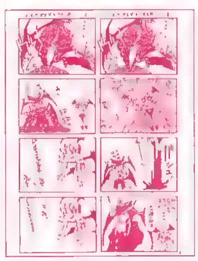
FLIP FLAP発行やまだえむ個人誌A5判44頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替+80円切手にて。

「女の子向け少女まんが♡（…のつもり…）美少女とアクションにこだわりました♡」

まだ若いモリガンとデミトリの対決。戦いのなか、デミトリが見た、モリガンの将来の可能性、というお話。

（〒508-0011 岐阜県中津川市駒場1608-15 起方 GM係）





遊戯SPECIAL

遊戯団発行B5判20頁オフ。200円の無記名小為替+160円切手にて。

「軽いノリでちょっとディープなセイヴァー4コマオンリー本です」

4コマ16本。マンガ、アニメ系のネタも多く引っ張ってきている。読みでがないのが残念だが、独特のペンタッチを含め、絵のセンスは良い。

（〒710-1304 岡山県吉備郡真備町尾崎940-7 松永寛美）

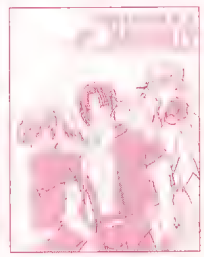
天体バカボン

PRESS発行B5判54頁オフ表紙3色。500円の無記名小為替+200円切手で。

「京・テリー・庵の3人が中心のギャグ本です。餓狼ネタもあります」

3人の執筆者が、それぞれ独自の世界で描く。誰に読ませる本なのかが考えられていないとも言えるが、この3キャラが好きで、同人誌というものも読んでみたい、というレベルの人にはよさそう。

（〒662-0926 西宮市鞍掛町2-17 枡田優香）





潜在的幼児性暴力癖

春夏冬中発行B5判28頁オフ。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「生死・消息不明の2人が、せめて無事だったらと願って作りました」

わがままだけど、自分のその部分をも認める京、そして様々なこだわりに縛られる庵。エンディング後の、この二人の会話に、未来を見いだす。

（〒502-0846 岐阜市津島町6-36-1 島谷詩子）

チョコレイトオブサアフターエイト

ムッシュ何奴発行A5判36頁オフ表紙2色。500円の無記名小為替にて。

「男性でも読める財目と富家の小説本です。シブい財目が好きな方に」

リサを重心にして回る、財目と富家の心の軌道が、ある時、交差した。その時、富家が取った行動は……。

（〒321-3622 栃木県芳賀郡茂木町北高岡1635 大島暖海）



昇龍の男・3

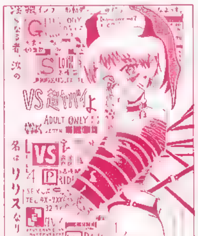
吉日企画&長者原躁作館発行B5判164頁オフ表紙カラー。1800円の無記名小為替+10円切手にて。

「ケン×リュウ肉体派ハードやおい。恋愛モノでなく、かなりH描写に徹した本」

ズバリ、肉体派の二人の、H行為主体のマンガを読みたかった人向けの本だ。18禁。

（〒811-2391 福岡県長者原郵便局私書箱3号 長者原躁作館 GS係）

VS超ヤバイよ



サークル・ななよく発行B5判44頁オフ。800円の無記名小為替にて。

「カプコンギャルの狂宴。マンガ+イラスト+2P小説?」

技術力はまだまだ。だがそれゆえの淫靡さがある。18禁。

（〒660-0054 兵庫県尼崎市西立花町2-5-8-305 井上方「ヤバイよ」係）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。
[illegible]、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容に[illegible]
[illegible]にあるハガキ[illegible]で書かれたものは、掲載できません。

ハニー本ゲスト様募集!

パイパーズのハニーONLY本に、コスプレ写真イラストなどでゲストして下さる方、まずはコピーなどを送って下さい。詳しい事連絡します。お礼はできた本+αです。どうかよろしくおねがいします。
セカキ不要・同人グッズ可です。資料有。
〒176-0006
東京都練馬区栄町9-7
グレイス江古田206号
渡辺美緒



ELECTRIC GARDEN
VGM ARRANGE COLLECTION VOL.4

VGMアレンジ集、久々に出します!
'83～'96までのゲームミュージックに独自の解釈（ややテクノ寄り）で手を加えた全8曲が右脳を刺激する!
VGMがお好きな方は是非っ。

ご注文方法は下記の通りです

400円為替、270円切手、宛名カード
以上の3点を同封のうえ、
〒093-0046
北海道網走市新町3丁目栄徳ハイツ401
松田 晋東 までご連絡下さい。

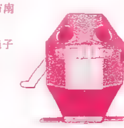


ペーパークラフト カイビト君 貯金箱

（組み立てキット）を通信販売します。

必要な物（1セット分）
① 500円分の無記名小為替
② 160円分の切手
③ 宛名カード

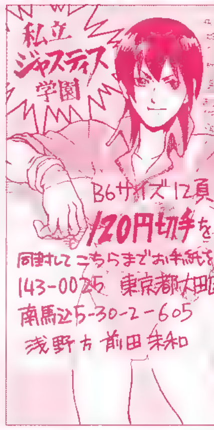
〒168-0062
東京都杉並区方南
1-38-5
滝沢方 犬川純子
まで



無料配布本もらって下さい!

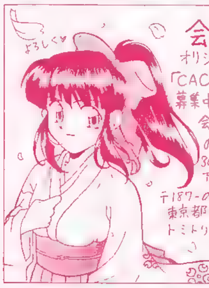
私立ジャスティス学園

B6サイズ12頁。**120円切手**を同封してこちらまでお手紙を。
143-0025 東京都大田区南馬込5-30-2-605
浅野方 前田朱知



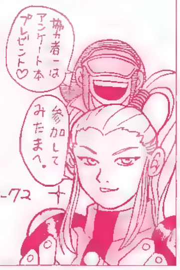
会員様募集!!

オリジナル中心ようすサークル「CACTUS」では、只今会員様を募集中です。会誌は月1回発行 会員は男女混合で10代～20代の方がいます。興味のある方は30円切手+宛名シール同封で下記までお手紙ください。
〒187-0003
東京都小平市花小金井南町1-18-45-10
トミトリ・さくら705
鈴木方「CACTUS」係まで



ジャスティス学園アンケート募集!!

■当サークル「格闘組!!」では夏コミ合わせでジャス学のアンケート本を発行するにあたり、回答協力者を募集致します。
■条件は、「私立ジャスティス学園」を1回以上プレイしている事。
協力者は270円切手を同封の上
〒134-0003
東京都江戸川区春江町4-5-72
森谷方「J.G」まで。



■会員様募集■

何でもOKの当サークルでは随時会員様を募集しております。活動内容は月1回の会報が中心です。会費の方は送料込みで1か月300円です。絵を描くのが苦手で文章の方がなぁ…というオリジナル好きな方など何でもOK。年齢性別は全然問いませんので興味を持たれた方は80円切手同封の上ご連絡下さい。お気軽にどうぞ!
〒648-0054
和歌山県橋本市城山台2-38-2 山野方「W.U」係（代表者）



元気な会員様大募集!!

ゲーム（アーケード&コンシューマ）中心サークル、『SOLARNOTE』では、新しいサークル会員様を大募集中♥
詳しくは八十円切手付返信用封筒同封にて、お問い合わせ下さい!
〒309-1704
茨城県西茨城郡友部町美原1-11-35
木沢方『G』係迄



会員様募集

格ゲー中心ゲームサークル、「すくらんぶる☆TYPHOON」では、格ゲーとお絵かきが大好きで積極的に参加してくださる会員様を常時募集しています。老若男女問いません。興味を持たれた方は80円切手同封で下記まで問い合わせを！
イラストもあるとうれしいです♥
〒475-0048
愛知県半田市乙川稗田町51-1N306
徳甫方「S☆T」係 まで



会員サマ募集中!

ゲームオンリーサークル「Team 極楽流」では只今会員様を募集しております。アーケードを中心に、2ヶ月に1度の会報発行。みんなで楽しくやってます。ゲームが好きなら老若男女問いません！くわしくは、案内書を送りますので80円切手（本型なので折ってほしくない方は90円切手）+アテ名シールを同封の上、御連絡下さい。お待ちしてます。
※リターンアドレス、書いて下さいね～。
〒480-1131
愛知郡長久手町長湫字丁子田15-106
鈴木冴佳まで



ーダメ人間の旅い　ふぁっいぶぅ〜ー・・・「もしもし、カメレオン総理？　今ちょうど4月の里に入ったトコ。一昨日なんか『トライガン』の第一話を観ちゃったんだからぁ」「…。相変わらず無茶苦茶なスケジュールでRな」「それもこれも、ぜ〜んぶキルケウィルスのせいに違いないわ」「……。番組が違ってるでR」「と、ともかくこんな時はみんなでハッピーダンスを踊りましょ」「………」

OTHERS

5月20日発売！ RB餓狼2サントラ レコーディングリポート

テリー初のボーカル曲となる『SHOOTING☆STAR』。もちろん歌うのはテリー役でお馴染みの橋本さとしさん。ロック調のテリーらしいかっこいい曲だが、実はその詞は橋本さん自身が書いている。

「もうテリーのカッコイイ部分をイヤっていうほど見せつける曲です。詞はテリーと自分の共作みたいなもの。テリーの強さと優しさ、孤独感を同時に詰め込んであります」と橋本さん。

歌の中に「赤いシューティングスター」というフレーズが出てくるが、これはもちろんテリーのイメージカラー＆背中の星のこと。テリーの熱い思いがダイレクトに伝わってくるぞ。

「いろんなシチュエーションの中でこの曲を聴いて、その時の自分を思い出すことができるような大切な曲にしてください」と橋本さん。

君はどんな時にこの曲を聴くのだろう？とにかく必聴の一曲だ。



ロック大好きという橋本さん。収録も気合い入ってます。

そして、新キャラの中国娘、李香緋のボーカル曲を歌うのはもちろんゲーム同様金月真美さん。

「キャラクターがすごい元気な女の子なので、その元気のよさが伝わるといいなと思って歌いました」と金月さん。

この曲は歌詞に中華料理の名前が出てきたりするユニークな歌で、普段の金月さんとはまた違った一面を見ることができそうだ。

「すごく難しい歌でした。私はバラードばかり歌っているバラード星人なので、音符がいっぱいある歌を歌うのに苦労しました（笑）」と金月さん。彼女の歌手としての新たな挑戦をぜひその耳で確かめてほしい。

「他の強い男の子キャラとかを選ばずに、ぜひ私のキャラを選んで闘ってください」と金月さん。

ゲーム中の李香緋の元気さに負けない、金月さんの元気で明るい歌声を聴くことができるこの曲。金月さんファンは必ずチェックしておこう。



「これで格闘ゲーム声優の仲間入りができました」（金月さん）

PUSH 一押し

放映開始！ 「ATHENA」好評放映中

先日より始まったTVドラマ「ATHENA（アテナ）」、君はもう見たかな。まだ見てなくて、SNKファンのキミは要チェックだ。

ストーリーは、ごく普通の女子高生アテナが、ある日突然超能力に目覚め、巨大な陰謀に巻き込まれていく、というサイキック学園ドラマ。

その主役・アテナを演じるのは石橋けいちゃん。コアな人には、ウルトラマンティガやシュシュトリアンに出ていた人でわかるかな。

現在、この「アテナ」に関してホームページが開かれているぞ。アドレスはhttp://www.vistec.co.jp/athenaだ。夏にはプレイステーション用ソフト「ATHENA-Awakening From The Ordinary Life」が発売されて、このドラマとも関係があるらしいから、要チェックだね。

放送はテレビ東京毎週月曜日25時45分、テレビ大阪毎週火曜日26時15分から、30分だ。



アテナ役の石橋けいちゃん。期待大だね。

プレゼント

マサルSOSって感じ？ 『すごいよ!!マサルさん』ビデオシリーズスタート

なんと、あの『セクシーコマンドー外伝すごいよ!!マサルさん』がビデオになって登場だ。これはTBS系「ワンダフル」内で放送され、4月2日で放送を終えたテレビシリーズをまとめたものだ。

この『すごいよ!!マサルさん』は、週刊少年ジャンプに連載されていた頃から話ひときわ刺激的な作品であった。

ーある日、高校生・藤山起目粒（ふじやまおこめつぶ）は友達を100人つくる決意を胸に秘めながら「県立わかめ高校」に転校してきた。そこで幻の格闘技「セクシーコマンドー」の使い手である花中島マサルに巡り会う…。

というように、一見ストーリーがあるようにみえるが、じつのところは無意味、無意義そして無軌道なギャグが繰り広げられる「わかる人にはわかる」ナンセンスギャグマンガであったのだ。

その独特の「間（ま）」と「作風」をして、アニメ化不可能と思われていたわけだが、大地丙太郎監督の手によって「マサルワールド」が完全に再現されている。いや、むしろ強化されているといってもいいかもしれない。ちなみにPENICILLINが歌う主題歌「ロマンス」にあわせて展開するハイテンポなオープニングは必見だ。プロの手によるマッドビデオと呼んでも問題ないだろう。君はいくつ元ネタがわかるかな？

この『すごいよ!!マサルさん』は、セル・レンタルともに4月25日にシリーズスタートだ。各巻8話ずつ収録、全6巻発売予定なのでファンはビデオ屋をチェックしよう。

さて、今回はこのシリーズスタートを記念して作られた『（へのつっぱりはいらない人）になれるシール』を5名にプレゼント。欲しい人はインフォメ『溢れでる煮汁』係まで応募しよう。



プレゼント

グッズのことはおまかせあれ!? 『ゲームキャラクターグッズ大図鑑』好評発売中!!

さて、最近ではゲームに登場するキャラクターを題材としたグッズが多々発売されている。そのあまりの多さにグッズを把握しきれない人もいるだろう。ここではそんな人のために『ゲームキャラクターグッズ大図鑑』を紹介だ。

この『ゲームキャラクターグッズ大図鑑』は、「サクラ大戦」「センチメンタルグラフティ」「トゥルー・ラブストーリー」「ときめきメモリアル」「同級生」など人気ゲームのキャラクター関連グッズを完全収録している。収録内容も、フィギュアを中心としてテレホンカード・ポスター・関連書籍などのグッズを網羅しているので、マニアックな人でもきっと満足がいくはずだ。

この『ゲームキャラクターグッズ大図鑑』は1480円（税別）で好評発売中だ。アイテムコレクターは、コレクションを完璧にするためにもぜひ入手しよう。

今回はエクシード・プレスさんのご厚意により、この本を3名にプレゼントするぞ。欲しい人は、下記の応募要項にしたがってインフォメ『大図鑑プレゼント』係へ応募しよう。



応募のきまり： インフォメ「　」係となっているものは、住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの感想を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 ゲーメスト編集部へ。締め切りは4月30日だ。

のーみそくすぐっちゃうよ!!

OPEN YOUR PERCEPTION

INFORMATION

PUSH 一押し

小島ワールドを堪能せよ
コナミコレクションカードに新作登場

さて、「がんばれゴエモン」に「みつめてナイト」と、コナミファンに大好評の「コナミコレクションカード」シリーズ。そのシリーズについに『スナッチャー』と『ポリスノーツ』が登場するぞ。

この2タイトルは、知っての通り小島秀夫監督の作品だ。小島監督といえばデビュー作『メタルギア（MSX）』以来、ディティールにこだわった独特の世界観で多くのファンを魅了してきたのはご承知の通り。その小島ワールドがカードになるのだ。これはコレクトしないわけにはいかないだろう。

このサイバーパンクアドベンチャーの名作として語り継がれる『スナッチャー』は、パソコン版やPCエンジン版で絶大な人気を誇る作品だ。最近ではプレイステーション版・セガサターン版で復刻されたのでプレイしたことのある人も多いはずだ。

人類を脅かす謎の生命体「スナッチャー」とそれの殲滅を目的とした組織「ジャンカー」。2042年のネオ・コウベ・シティを舞台に繰り広げられる死闘が、カードとなって蘇るのだ。『スナッチャー』の戦慄、興奮、世界観にぜひ浸ってみよう。



『スナッチャー』のパッケージ。

次はインタラクティブシネマというジャンルを確立した『ポリスノーツ』を紹介だ。こちらもプレイステーション・セガサターン版が発売されているので未プレイの人はプレイすることをお薦めする。



こっちは『ポリスノーツ』。

これは人類初の宇宙コロニー「BEYOND COAST」を舞台にした作品である。そして宇宙開発や医療問題に鋭く踏み込んだ小島監督の意欲作でもある。この数々の名シーンを君の目で体験してほしい。

どちらのカードも、1パック（10枚入り）300円で4月30日に発売される。15パック入りで4500円のボックスもあるので気に入ったほうを購入しよう。各カードは全部で117種類だ。

小島ワールド未体験のキミは、これを機会に触れてみるといいだろう。

PUSH 一押し

遂に本格始動！
新ユニットASRを応援しようっ！

新声社が送るラジオ番組「素敵にLOVE FOR YOU」でおなじみのマミ姉こと小森まなみと、直くんこと高橋直純が歌って踊れる新ユニットを結成、その名も「ASR」。

4月24日のシングルCD「NEVER SURRENDER」発売を記念して、プロモーションイベントが開催されることになったぞ。

また、ラジオ番組もこの春からオンエアされることが決定。いよいよ来るべき時が来たって感じだね。

ASR CDデビュープロモーションイベントスケジュール

◇5月2日（土）
大阪／心斎橋　コークステップホール
開場　15時～
開演　15時30分～16時30分

◇5月4日（月）
名古屋／栄　名古屋市青少年文化センター
〈一部〉
開場　12時～
開演　12時30分～14時
〈二部〉
開場　14時30分～
開演　15時～16時

ASRがみちのくエリアからお送りする新番組『ASR Radio Revolution』

コンセプトは「東北エリアのみのコアな番組」。電波の届かないエリアの人は本当に残念。しょうがないから、これを機に東北に引っ越しを考えてみては。もしくは全国ネットになるように暗躍するのもアグレッシブでいいかも。

〈ネット局一覧〉

岩手放送：毎週日曜日17時30分～18時
青森放送：毎週日曜日17時30分～18時
山形放送：毎週日曜日22時30分～23時
秋田放送：毎週月曜日23時30分～24時



1020円（税込み）で4月24日発売（キングレコード）

今号のお題

G-SHOCKで大ショック

CAPCOM

好評連載15回

岡本吉起(おかもと よしき)の福 まるふくコーナー



写真左➡絵師の元締めAKIMANと一緒に、ナベをつつく岡本。ワイルドさをアピールするため菊菜をナマでカジろうとしたら、横のAKI-MANは真剣な顔で飾りの笹を…おいおい、そんなもん喰うなバカ!

Profile

岡本吉起(おかもとよしき)/株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。モノを集めだすと止まらないが、集めたモノの管理は適当。

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

前回に続き、また岡本のオモチャ話につきあってね。

わたしゃクレジットカードの支払いを毎月168万ばかし抱えてますが、そのうち結構な割合を、時計代が占めてます。以前はロレックスを買い込んだり、スウォッチを漁ったりもしてましたが、今のメインはG-SHOCK。もう100個ばかりたまったんで、アメコミ怪人のシェーキー秋友に段ボールで雛壇を作らせて、会社の机の後ろに飾ってますよ。

これって、商売うまいよね。1個の定価はせいぜい2万円かそこらなんで、わたしぐらいの収入(と借金)があると、どうってことない値段です。で、ついつい気軽に買っちゃうんですが、毎月限定モデルが出るから、キリがないんだな。それも、国内じゃ発売と同時にムチャクチャなプレミアが付くからちょっと考えちゃうんだけど、海外なら定価より少し高いぐらいで買えますからね。海外出張の多いわたしは、誘惑に負けまくってます。で、気がつくと、毎月何十万も貢いでたりするんですよ。ジッポーもトイもスニーカーも集めてるのに、こりゃ財布がもちません。

カシオの社員さん、これ見てたら、毎月G-SHOCK送ってもらえませんかね。こっちも新作ゲームは送るし、よかったらスタッフのサインとかも入れるから。そうそう、カプコンとタイアップで商品開発しません?

なんて要望や仕事の話は置いといて、本題に戻りましょう。さっき「100個ばかり」と書きましたが、実はわたしが今までに買ったG-SHOCKの数は、どう少なく見積もっても150、ヘタすりゃ200ぐらいになるんです。それがどうして100まで減っちゃったのかと申しますと…。

①目先のカネに困って売る。だいたいはカードで暮らしてるわたしですが、チョロっと現金が要ることが、やっぱりあるんですよ。そんなとき、手っ取り早く現ナマを作るために、売っちゃったのが何個もあります。

②部下が、ムリヤリ買っていく。副本部長の船水をはじめ、部下にも何人かG-SHOCKコレクターがいましてね、たまにわたしの部屋に来て言うんですよ、「あ、このモデル欲しかったんだ~! 売ってください、いくらっすか? (ケースの裏の定価表示を見て)1万5000っすね、はい買った」なんて具合で、カネ置いて持って行くんです。でも、わたしが買った時点ですでにプレミア価格だったりするから、定価じゃかなり赤字なんだなあ。たまんないよ。

③盗まれる。コラ、ふざけんな(怒)。

④埋まる。あのとき買ったあのモデルは、オモチャの山のすき間のどこかに…。すんません、わたしが悪かったです。

ところで、G-SHOCKのモデルにはいつもクールな横文字の名前がついてるんだけど、この英語がわかんなくて恥かくことが、よくあります。以前、『マッドマン』ってモデルが出て、「うひゃあ、キXXイって名前か。キッツイなあ」とか思ってたんですが、後で聞くと、これの『マッド』はMUDで、泥の意味なんだそうですね。全然知りませんでした。バカ丸出し。いっそG-COOLも、岡本向けにG-FOOLと改名してくれませんかね(苦笑)。

こんな無駄遣いの話ばっかり書くと、岡本は自己管理能力のないパアだと思われるかもしれませんが、趣味の浪費と商売のカネ勘定はまた別ですよ。だいたい、このG-SHOCKだって、仕事の肥やしになってますからね。常識より安い目の商品を、毎月どんどん出して話題を提供し、集めたい気持ちを刺激する、っていうG-SHOCK商法は、フラグシップの設立動機である新RPG(第10回参照)の発想の、元ネタのひとつです。これで、杉村先生さえちゃんと働いてくれたら、この投資も無駄にならずにすむんですが…(拝)。

さて今回のプレゼントは、やっぱりG-SHOCK。アメリカ西海岸限定モデル『G-LIDE』を、1名様に進呈しましょう。値打ちモンっすよ、これは。でも、メストでそれじゃ応募者の数が不安だから、『マーヴルvs.カプコン』のポスターとパンフレットに、絵師のBENGUSと企画マンのトミチンのサイン、それに西村キヌが描いたトミチンの似顔絵を入れて、別の1名様に差し上げますね。さあ、プレミア&実用とマニア心、どっちが勝つかな? 応募待ってます!









★プレゼントの宛先
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社 ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー5/15号プレゼント○○○欲しいよ~」係 まで
応募締め切りは、5月15日消印有効です。

小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプリゼンツ

番外編 TGSは熱く燃えていた！の巻

開催するたんびに観客動員数を増やし続ける東京ゲームショウ（以下TGS）、今年もマミ姉はやってくれました！

責任編集：トラッチ

新声社の主なイベント

■3/21（土）

「伊藤真美先生サイン会」

■3/22（日）

「素敵にLOVE FOR YOU公開録音＆握手会」

■3/22,23両日

「速攻生徒会ゲーム大会」



がんばれ、やぎたん。僕らは君が帰ってくるのを待ってるよ。エールを君に！

★素敵にLOVE FOR YOU公開録音＆握手会（3／22）



特設劇場と化したブース前の階段。新声社の社長が混じっているのはヒミツだ。

どっちを向いても、人、人、人！だったTGS。そんななか、ゲーメストブースにて行われたイベントには、実に500人を超えるファンの方が大殺到。予定していたスペースを軽～くぶっちぎり、階段やエレベーターまで満席状態、あたかも特設劇場の様相を呈し、ひたすらパニクる新声社スタッフどもって感じでした。でも、みなさん本当にマナーがちゃんとしてました。こちらの心配をよそに、大きなトラブルもなく、イベントは極めて順調に進行していったのです。

さて、このイベントの出演者はもちろんマミ姉と、この春に番組を卒業したやぎたんの二人。イベント内容は、やぎたんの卒業セレモニー（公開録音）、ミニトークショー、そして握手会という、約1時間に渡るものでした。



これほどの人数にもかかわらず、みなさん実に整然としたものでした。素晴らしい！

やぎたんの卒業セレモニーでは、これまた先日番組を卒業した元ディレクター現ホストの「きたむー」が助っ人に駆けつけ、ファンのみなさんからのメッセージを録音しまくってくれました。この時の模様は3月末の番組で流されたけど、聞いてくれたかな？即興ながら、みんなと「エールを君に」の合唱もしたんだよ。その後のミニトークショーは、Q&A方式で盛り上がったのだ。



遠くから集まってくれたLFYの仲間。みんな、また会おうね！

そして最後のシメは握手会。このゲームショウ合わせで、マミ姉のグッズをいっぱい作りました（ジグソーパズルとかTシャツとかね）。握手会は、ブースでこれらの商品を買っていただいた方を対象にしたもの。握手とともに、二人直筆のメッセージカードの配布もしたのです。時間の関係もあって、一部の人しかできませんでした。ゴメンなさい！

★伊藤真美先生サイン会（3／21）

複製原画集発売を記念して、伊藤真美先生のサイン会を行いました。伊藤真美先生と言えば、カプコン系のコミックでおなじみだよね。150人を超える方が集まってくれました。みなさん、どのイラストにサインを入れてもらうか悩んでいたのが印象的でした。



新声社グッズの最近の定番、複製原画集は、見て飾れるまったく新しいイラスト集なのです。

★速攻生徒会ゲーム大会（両日）

好評の大戦格闘ゲーム「速攻生徒会」を使ったトーナメント大会を行いました。この大会は4月5日に行われる「速攻生徒会全国大会」の予選大会も兼ねていて、優勝者は全国大会への出場資格が得られるというもの。詳しくは153ページを読むべし。



中・高生を中心に、32名ずつの猛者が参加してくれました。

●お知らせ！放送日とネット局が変わりました！●

4月12日から番組の放送日が変わりました。

■文化放送：毎週日曜日　24：00～
■福井放送：毎週火曜日　23：00～
■山陽放送：毎週火曜日　23：30～
■山形放送：毎週木曜日　23：00～


３００坪のお店まるごと虎の穴
OPEN
ikebukuro
10万冊のコミック
同人誌5000アイテムのすごさ
さらに女の子向けのコミック多数
とらのあな
: http://www.toranoana.co.jp/
JR池袋駅
パルコ
西武デパート
明治通り
サンシャイン通り
60階通り
コミック虎の穴池袋店
池袋店
豊島区東池袋1-13-4
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139
営業時間はなんと10:00~22:00
秋葉原店 平日12:00～21:00 (一号店のみ20:00)
休日10:00～21:00 (一号店のみ20:00)
同人誌募集
03-5256-2882
古書も高価買取中
03-5256-2019

虎の穴 コミックとらのあな でかいぞ300坪 池袋店OPEN!! 池袋店古書買取強化中



●七瀬葵初期作品集 From sed Land
No.4985 価格¥1,400
★パワーグラデイション
七瀬葵先生のナコルル中心としたサムスピ作品集。



●CHARACTERS
No.3985 価格¥800
★パワーグラデイション
七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり!



●SENTIMENTAL METALLOID MASS
No.5853 価格¥2,100
★ユナイテット双児舎
ユナイト双児さんによるガンダム本シリーズの総集編



●ワンダフリャファイト
No.5628 価格¥1,550
★LOUD IN SCHOOL
とにかく豪華な執筆陣で贈る一冊。テーマは「闘い」

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額

① 電話・FAX・WWWにて注文 ⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

商品が届く
(注文後5〜7日前後で)

配達員に代金を払う
(商品代金＋手数料¥800〜¥1000)
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換え)となります。

② 郵便小為替＋手紙

①番〜⑧番までを記入した用紙と商品代金＋¥600(送料)の為替を同封し下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島を除く)

商品が届く(注文到着後10日前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。



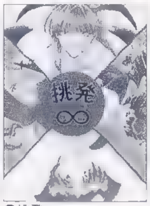
通販部 〒101-0021 千代田区外神田3-10-3 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部

広告掲載以外の18禁商品がもっと多く欲しい方は

年齢フリー18歳未満の方でも購入できます。



●SLASH★SLASH
No.5991 価格¥600
★どくだみまんぼううにく
北口ゆきさんによる愛のツープラトンが炸裂



●挑発∞
No.6011 価格¥800
★カンナ亭
女の子キャラばかりのギャグ本です。よろしくどうぞ



●恋はDo☆
No.6016 価格¥600
★ゆうた
FF7の世界を描いたギャグ本です。笑えます。



新入荷
●LINGA SARIRA
No 7581 価格¥600
★鈴蘭街道&骰子
無茶苦茶笑えるFF4コマ漫画同人誌です読んでみて!



●恋する気持ち芹香・綾香
No.5780 価格¥700
★りあおー
来栖川姉妹の悲哀に満ちたストーリー。考えましょう



新入荷
●悲恋
No.7528 価格¥800
★ぺんたぐらむ
相変わらず柏木家の食卓は騒々しくて楽しいですね。



新入荷
●芹香のあとりえ
No.7529 価格¥900
★ぺんたぐらむ
芹香が召還する大魔王はピ○チューそっくり(笑)



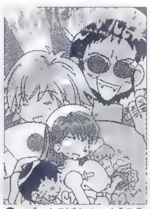
新入荷
●少女革命セリカ
No.7531 価格¥900
★ぺんたぐらむ
皆の妨害をかいくぐり弁当を届けるのだあかり!



新入荷
●G-トク
No.7559 価格¥700
★UB
格闘ゲーム中心のトんでるギャグ漫画です。笑えます。



●ぼくらの至上命令 外伝
No.5439 価格¥1,200
★たらこ工房
たくま朋正さんによる美麗エヴァ本です



●エヴァホスピタルへようこそ
No.5223 価格¥800
★GUERILA-2
ハードなエヴァギャグ本です。必読です。



●溶け合いながら
No.7503 価格¥600
★M.M.Craft
エ○ァのキャラ達が織りなすほのぼのマンガです。



新入荷
●ぼのんゲリオン6
No.7603 価格¥540
★ちゃんどら
大好評シリーズ「ぼのンゲリオン」!笑えますよ・



新入荷
●YOU MAKE ME HAPPY
No.7597 価格¥1,100
★RED DRAGON
一冊まるごと、ガイにラブラブな命尽くしです。



新入荷
●ON YOUR MARK
No.7602 価格¥700
★ブレブリマ
もう大変綺麗な絵の大運○会です。心が和みます。



新入荷
●TWINCLE SABER COLLECTION
No.7608 価格¥1,100
★あとりえ雅
世界征服研究所の魔の手が…Tセイヴァー大ピンチ

→ ①パソパラを見て注文 ②虎通カタログを見て注文 →

冬コミ新刊満載の 全国通販
虎通13号好評発売中!
価格500円 詳しくは5256-2889まで

すべての商品のご注文は →

☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp

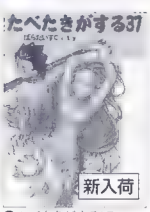
ADULT 18禁



●スター
No.5946 価格¥700
★サークル太平天国
堀川悟郎先生による究極ハード本!迷ったらこれを!



●あのかっは女の子 完全版 P·CARD
No.5238 価格¥1,100
★スタジオリテイク
小林正知さんによる超美麗世界!読まなきゃ損ですよ!



新入荷
●たべたきがする37
No.7593 価格¥1,100
★ぱらだいすCity
美しく且つハードなフ○トン本です。さすがです。



新入荷
●TABETAKIGASURU SELECTION
No.7594 価格¥2,100
★ぱらだいすCity
ぱらだいすCityさんの総集編本、読まないと損ですよ!



新入荷
●ナムコ・カーニバル!
No.7547 価格¥1,100
★チーム本宿
本宿さんの本は絵が美しく我々の期待を裏切りません。



新入荷
●色欲追想撃 ナムコ編
No.7544 価格¥700
★カネコット
ナムコネタの同人誌です。中身はお約束通りです。



新入荷
●桃色の洗礼
No.7583 価格¥600
★鈴蘭街道&骰子
かなりハードなサイキ○ク本です。さすがです。



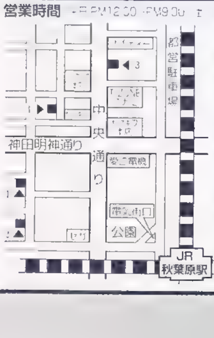
●SMG
No.6024 価格¥800
★芸は身を救う
華瑠羅翔先生による美麗ハードセ○チ本!遠藤が!



新入荷
●とぅるーらぶ本多クンR
No.7533 価格¥700
★ちゃちゃちゃぷらざー
さすがはよこやまちちゃさん!ツボはおさえてます。

注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。

営業時間 平日PM12:00〜PM9:00 土・日・祝日AM10:00〜PM9:00 年中無休



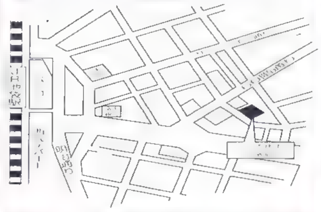
1号店
※MTGカード/同人誌/イベントカタログ
千代田区外神田1-8-7
〒101-0021 ☎03-5256-2102

2号店
※3F・4Fは新刊書籍コーナー
千代田区外神田1-9-8 3・4F
〒101-0021 ☎03-5256-2055

3号店
※新刊同人誌コーナー
千代田区外神田4-4-2 7F
〒101-0021 ☎03-5256-2838

4号店
※特価本・古同人誌
千代田区外神田3-11-20 2・7F
〒101-0021 ☎03-5256-2019

池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00〜PM10:00



〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍 2F コミック 3F 同人誌

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り

1号店	各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F	新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店	同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店	売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
池袋店	同人誌/コミック/一般雑誌・書籍

買い

全国のHコミック、同人誌求む!50冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019 (注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

ポイントを練り歩け!



今回からは1コインクリアを目指した攻略を展開していこう。目指すは9000オーバーだ。

GetBass™
SEGA BASS FISHING.

ブラストシティ版も登場し、まだまだ現役バリバリのゲットバス。このゲームはランダム要素が強く、それゆえ完全パターン化は不可能だ。しかしそれでも攻略法は存在する。今回からは1コインクリアを意識した、少し詳しい攻略法を紹介していくぞ。

何がキツイって…時間よねえ〜

このゲームの設定タイムとノルマは表の通り。1面は2分で6000グラム釣り上げればいい。これはそんなに難しいことではない。LOSTを連発しなければ、普通に釣っていても十分クリアできる範囲だ。

しかし2面から条件はグッと厳しくなる。ノルマが増えていく…のはまだいいとして、タイムがいきなり半分になってしまう。LOSTはもちろん、1回のキャストミス(釣れずに終わる)がゲームオーバーに直結する厳しさだ。さらに5000グラム以上の大物を最低一匹は釣ることがほぼ必要条件となる。

というわけで、1コインクリアを目指す場合「どこに大物がいるのか?」という情報は非常に重要だ。



2面以降はSUPER BIG級を最低1匹は釣りたい。

また、ポイントまでの距離も考えて臨みたい。大物ポイントが遠いステージは、そのぶんミスしたときのリカバーも難しい。各ステージの特徴を知ることも大切だ。

●ステージ別ノルマ表

	設定タイム	ノルマ
1	2′00″	6000g
2	1′00″	7000g
3	1′00″	8000g
4	1′30″	1匹

SUPER BIG回遊の仕組み

ではどこに大物がいるか、ということだが、これは各ステージごとに大物ポイントみたいなものが設定されている。

しかしそこに投げれば必ずいるわけではない。左ページでは巨バスが付きやすいポイントを紹介しているが、基本は物陰や障害物のある場所だ。

巨バス候補点を見て、魚影があればそこに投げ、再び候補点を見渡し、魚影がある場所に投げる…基本方針はこのようになる。

例えばポイントAに巨バスが3匹いても、引き揚げると巨バスのいる位置はリセットされるので、再びいるとは限らない。一投ごとにきちんとポイントを見渡して、即座に次のポイントを選択しよう。

●ステージ別オススメルアー

LODGE	SHALLOW CRANK
CAPE	SPINNER BAIT
INLET	SHALLOW CRANK

運命の選択 どっから釣りましょうか?

まずはステージ選択。どのステージから始めるか?ということは、実はかなり重要な要素。最初のステージを選ぶ基準はズバリ、「ポイントまでの距離」だ。

その点で第1ステージは真ん中の「CAPE」がベスト。このステージの巨バスポイントは左側に集中しており、ここは平均15mはある。1回ミスると30秒近くタイムが無駄になってしまうリスキーなステージなのだ。

このステージではあまり冒険はせず、MIDDLE〜BIG狙いで堅実に攻めよう。「質より量」重視だ。

2面以降は巨バスポイントを集中的に攻める。2匹釣ってクリア、が理想パターンだ。

以上が1コインクリアに向けた大まかなプレイ方針。コンティニューで安定クリアもいいが、せっかくなら君も1コインクリアを目指してみよう。ゲームが大きく変わってしまうが、継続プレイとはまた違った楽しさがあるぞ。

①CAPE
←②INLET
←③LODGE



ステージはCAPEから始めるとよい。

バサ兄いのフィッシング究極大全#7 バスを飼うと金がかかる話



釣りの目的はいろいろ。海釣りなんかは、まず釣りを楽しみ、それを家で料理して二度楽しむという「魚=食物」の図式が比較的強いな。

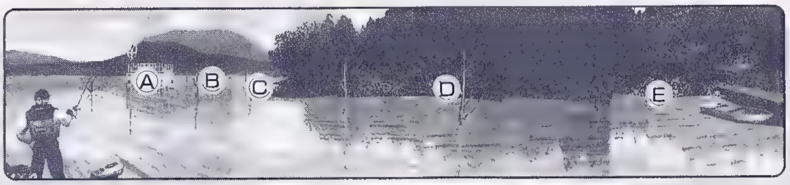
川釣りでも鮎の友釣りなんかはそうだが、河川や湖沼での釣りってのは、釣り自体を純粋に楽しむ「ゲームフィッシング」というスタイルが多い。バスなんかはその典型といえるだろう。

では俺の場合はどうか?今日までいろんな釣りをしてきたわけだが、昔は「飼う楽しみ」を追求していたんだな。

今までに俺が飼ったことのある魚は、フナ、コイ、ニゴイ、ドジョウ、オイカワ、イワナ、ヤマメ、ブラックバス、といったところ。この中で苦労したのがブラックバスだ。いやなに、熱帯魚みたいにデリケートなわけじゃない。大変だったのは餌だ。

家に水槽がなく、一時期友達にバスを預かってもらったんだが、水槽には金魚やらドジョウやらいろいろいたんだね。だが1日ごとにみるみる彼らは減っていき、1週間もしないうちにその水槽は全滅!後に家で飼ったが、金魚の餌とかじゃダメで生き餌しか食わない。1匹30円の金魚が1日2〜3匹は必要だったもんな。小僧の俺にはちと厳しかったね。今は忙しくて面倒を見る暇はないが、余裕があればまた飼いたいものさなあ。

CAPE（入り江）



1コインクリアをするためには、ステージ選択で最初にCAPEを選択するのがいいとオススメしたので、CAPEのポイントから紹介していこうと思う。

初めに選択したステージなのでタイムは多いが、油断しているとすぐにゲームオーバーとなってしまうCAPEはしっかりとポイントを覚えておきたい。

巨バスポイント

CAPE最大の難点は、キャストポイントが自分から非常に遠いということだ。

1回キャストしてバスがヒットしないと、20秒以上はロスしてしまうので、何としてでもバスをヒットさせなくてはならないのだ。

巨バスのポイントは上の写真でも示したとおり、中央から左側がベスト。特に、ポイントAからCまでの間は、バスの魚影が濃いのでまずはこのあたりからねらってみるのがいい。

左側のポイントにバスマークが見えないときには、右側のポイントDを攻めていくのが基本だ。

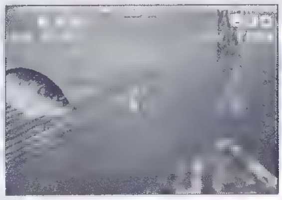
ポイントEに関しては、ポイント移動しているだけでタイムロスになるため、あまりオススメはできないが、バスマークが見えたときには、だいたい巨バスがいるので、狙ってみるといい。また、このポイントは自分のボートから近いので、すぐに取り込みができるのが特徴だ。

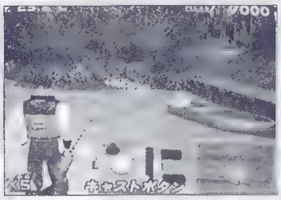

ポイントA。ここを攻める時は、スピナーベイトがオススメ。(KP-14.1)


ポイントB。この場所にマークが見えたらいただきだ！(KP-15.8)

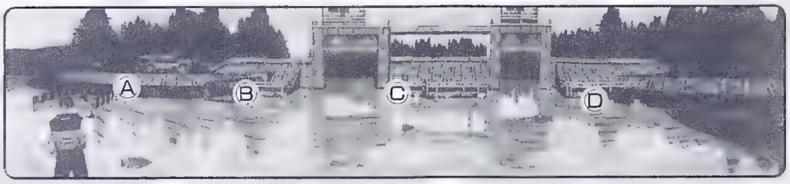

ポイントC。2本の枯れ木の中心を狙うとバッチリだ。(KP-15.8)


中央、右寄りのポイントD。枯れ木を目印にキャストすれば、


水中のボートが目印となる。(KP-15.5)


ポイントEは、くぼみの部分を目印にするといい。(KP-14.0)

INLET（岬）



1面のCAPEをクリアしたら次のステージはINLET（岬）となる。

2面からタイムが大幅に短縮されるため、1秒たりとも無駄にはできず、その1秒を甘く見ると、その1秒に泣くことになるのだ。

そのためにも、巨バスを1投目で釣り上げなくてはならないので、巨バスポイントを把握しなくては、お話にならない。

巨バスポイント

スタートしたら、まずは左端のポイントA、およびBにバスマークがあるかどうかを確認することが大事だ。

この時点で、バスマークがあれば、ポイントBを優先的にキャストすれば、ほぼ間違いなく巨バスをゲットすることができる。

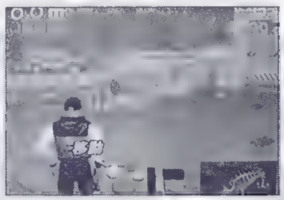
初めの確認でポイントA、Bにバスマークがなかった場合には、ポイントCを確認する。

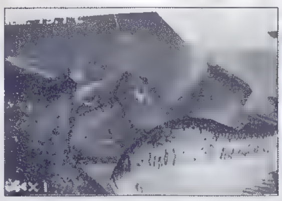
確認した時点でポイントCにバスマークがあれば、迷わずキャスト。そうすれば、だいたい巨バスがいるはずだ。

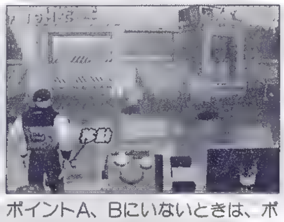
しかし、ポイントCには、巨バス以外にもザコがいるときが多い。ザコがヒットしてしまったときには、あえてフッキングをせずにルアーを外し、再度巨バスを狙うことが必要となる。

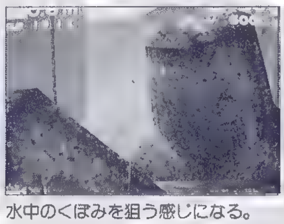
これで大体クリアは可能だが、いずれかのポイントにバスマークがない場合には、ポイントDも見てみよう。

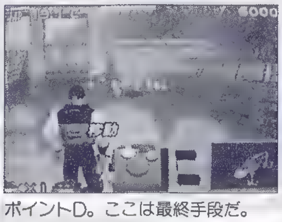

ポイントA。マークがあることは少ないが近いポイントなので重要。(KP-8.0)


ここは最も確実な巨バスポイント。(KP-6.7)


ポイントBの水中はこんな感じだ。


ポイントA、Bにいないときは、ポイントCを狙う。(KP-14.2)


水中のくぼみを狙う感じになる。


ポイントD。ここは最終手段だ。(KP-8.5)

エンディングムービーはもう見たかな？

BATTLE TRYST™

タイムリリースキャラも全部出そろったトライスト。
パステルのエンディングにはちょっと興味あるよね。

担当：今こそ団結を！　チームトライスト

時限キャラのコンボはこれだ！
タイムリリースキャラ

ついにパステルまでが出そろったということで、遅刻組４人のコンボを紹介していこう。

4月6日にパステルが出現し、ついにプレイヤーキャラ全11人が勢揃いしたバトルトライスト。前々回のこのページでデフォルトキャラ7人のコンボを紹介したので、ここでは遅れてきた4人のコンボを紹介していこう。対戦はもちろん、CPU戦でもコンボの重要度が高いトライストだけに、各キャラひとつは覚えておく必要がある。とはいっても、例の"ヤツ"だけは何もないんだけれど…。

また、前々回の攻略に間に合わなかったデフォルトキャラのコンボも数種付け加えておいた。見た目&実用重視のコンボが盛りだくさん。要チェックや！

デフォルトキャラ追加コンボ

ツァイツァイ

端脚（⇩⇘⇨Ⓚ）→トゥ歩3（⇩ⓀⓀⓅ）
端脚からのアドバンストコンボ。トゥ歩がオールヒットしたあとは、追い打ちも可能だ。



前掃腿（⇩Ⓚ+Ⓖ）→背掃手（⇩Ⓟ+Ⓚ）→トゥ歩2（⇩ⓀⓀ）
少し趣向を変えた、前掃腿からのコンボ。



ザンコク

車輪蹴り（⇦Ⓚ+Ⓖ）→車輪蹴り→倒木脚3（⇩ⓀⓀⓀ）
車輪蹴りを2発決め、さらに追い打ちを入れる。2回目の車輪蹴りが少し難しい。

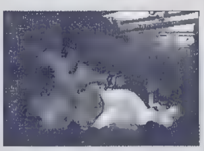


車輪蹴り→弾掌脚（ⓅⓀⓅ）
車輪蹴りからもっとも安定して入るコンボがコレ。入力も簡単なため、普段はこれを中心に狙うのがいいだろう。

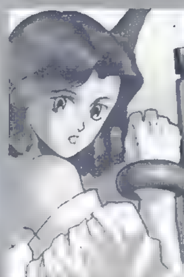


ゲーリー

下段回し蹴り（⇩Ⓚ+Ⓖ）→リバースハンマー（⇩Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ）
ゲーリーにしては珍しい、打撃技のみのコンボだ。



似て非なるもの エレイン





グランドスプール → 双掌打 → ターンテール

⬇⇘⇨Ⓟ → ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ → ⬇Ⓚ

ナジードと同じ技を数多く持つエレイン。このため空中コンボに関しても、一見ナジードと同じものが狙えそうに思える。しかし、実際にはグランドスプールの浮きがやや低いらしく、そこからのコンボが若干狙いにくくなっている。少し地味なコンボでガマンしておこう。

そんなモンいらん！ キタジマ





ロースピンキック → トゥ歩2

⇩Ⓚ+Ⓖ → ⇩ⓀⓀ

固有の打撃技のほとんどが大振りである上、特にこれといった浮かし技も持たないキタジマは、こんなバウンドコンボが精一杯のところだ。ロースピンキックの代わりに、始動技を瓦切り手刀（⇩P）に置き換えることも可能だが、どちらも対戦であえて狙うほどのダメージはない。

完全オリジナル！ パステル





ジェットアッパー → ホーリーベルコンボ2

⇨⇩⇘Ⓟ → ⇨ⓅⓅⓅ

完全オリジナルキャラだけに、コンボもオリジナルとなるパステル。浮かし技はジェットアッパーと、クイックガードからのクイックジェットアッパーとなり、どちらからでも同じコンボが狙える。ホーリーベルコンボ2を入れたあとは、走ってダウン攻撃を決めることも可能だ。

タケルと同じでOK! アレックス



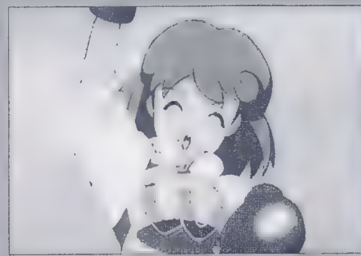


肘打ち → 下段足連2 → 下段足連1

⇘⇨Ⓟ → ⇩⇘⇨ⓀⓀ → ⇩⇘⇨Ⓚ

アレックスは、技性能がタケルとほぼ同じになっているため、空中コンボに関しても同じものが狙える。以前紹介したタケルのコンボに加え、今回は少し進化させたこのコンボを取り上げてみた。ちなみにこのコンボ、もちろんタケル使用時にも狙うことが可能になっているぞ。







エンディングを見るのだ！ 対CPU攻略

CPU戦をクリアすれば、押井氏のアニメーションが見られるのだ。やるしか！

　唐突だが、ぜひCPU戦をやってほしい。なぜかというと、エンディングアニメーションを、オープニング同様に押井守氏が監修しているからだ。全キャラ分用意されているので、押井ファンならば、絶対に見てほしい。

　ということで、最終回の今回は、CPU戦で勝てるパターンをいくつか紹介しよう。これを参考に、全キャラエンディングを目指そう！

ラスボス登場条件

賞金額の下3ケタ目が
0～4までならキタジマ
5～6までならエレイン
7～8までならアレックス
9ならパステル

隙をついて闘え！

　それではさっそく、CPU戦を攻略していこう。今回紹介する戦法は、CPUに勝つだけのパターンである。賞金はほとんど稼げないので、そこはご了承願いたい。

　ちなみに、CPU戦のラスボスは、隠しキャラの誰かが出るようになっている。条件は、7ステージ終了時の賞金の下3ケタ目の数字。どのキャラが出るのかは、右の表で確認してもらいたい。

●クイックガードパターン

キカ、ツァイ、キタジマ、エレイン、アレックスを使った場合の基本パターン。

　ここに挙げた5人は、クイックガード攻撃が非常に強力なキャラなのだ。クイックガードをひたすら繰り返し、CPUが攻撃を出してくるまで待つ。

　クイックガードに攻撃を出してきたら、すかさずクイック攻撃で反撃しよう。かなりの確率でヒットするはずだ。投げられる可能性がある場合は攻撃を出して、一度追い払うと楽だぞ。

　エレインを使った場合、このパターンが非常に簡単。その理由は、エレインのクイックガード時間、クイック攻撃受け付け時間が長く、攻撃が強力だからだ。クリアに一番近いキャラだろう。

　このパターンは、対ゲーリー戦ではまったく使えないので、次の「下段攻撃パターン」を使ってほしい。

●下段攻撃パターン

パステル以外の、ほぼ全キャラが使うことのできるパターン。

　このパターンは、まず相手と距離を取ることから始まる。距離を離すと、CPUは好き勝手に技を出しまくってくるので、その隙をついてリーチがある下段攻撃を入れていくだけの戦法だ。

　使っていく下段攻撃は、右の「対CPU戦有効技表」を参照してほしい。どれも、リーチがあり、ダウンが奪えるのでオススメだぞ。

　ただし、このパターンを使うには、相手の技の隙を見つけなければならない、という欠点がある。どの技に隙があるのかは、自分で探してほしい。

　対ゲーリー戦では、この方法以外で勝つのは非常に難しいので、コツを教えておこう。まず開幕は、ガードをしないほうがいい。ガードしていると、投げられてしまうのだ。攻撃を受けて、後転起き上がりで十分に距離を取ってから闘おう。

●パステルパターン

　パステル専用のパターンは、いたって簡単。なんと、Pボタンを連打しているだけでいいのだ。ダメージをもらう場合もあるが、ほとんどの反撃を潰してくれるのだ。疲れるが、簡単なパターンだ。

　ただし、運が悪いと負ける恐れがあるので、あまり完璧ではないぞ。



P連打だけで勝ててしまうパステル。負ける場合もあるけどね。

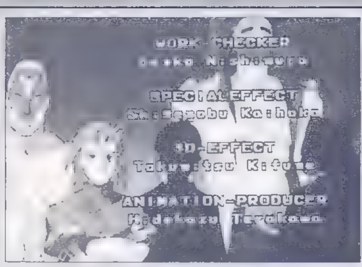
対CPU戦有効技表

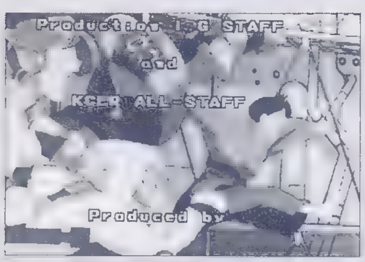
キャラ	技	コマンド
キカ	スライドスピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
タケル	下段足連2	⇩⇘⇨ⓀⓀ
ツァイ	前掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ
バイツ	ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
ナジード	トルネードキック	⬇⇙Ⓚ+Ⓖ
ザンコク	扇風昇り蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ
ゲーリー	下段廻し蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ
キタジマ	ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
エレイン	スライドスピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
アレックス	下段足連2	⇩⇘⇨ⓀⓀ
パステル	エイヤッホーリーベル	ⓅⓅⓅ

エンディングを追え！

　各キャラ共通のエンディングムービーを見てみると、バトルトライストが本選と予選に分かれていることが読みとれる。予選で惜しくも破れてしまったキャラクターたち。

　ある意味、「バトルトライスト」の開発におけるキャラデザインで最終選考まで届かなかったキャラたちではないだろうか？厳しい予選（選考）を勝ち抜いたキカやタケルたち。様々な角度から楽しめるエンディングは、まさに一見の価値あり！





ほしい物を今すぐ手元に！！

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK スーパーネオ29タイプⅡ ハイパーネオジオ64搭載 サムライスピリッツ3D(中古)



ずばり

¥470,000(税込)

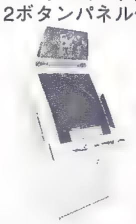
SEGA ブラストシティ
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

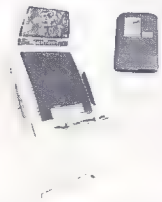
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥610,000(税込)

初回￥57,300	￥56.900×11回
初回￥31,900	￥31,500×23回
初回￥21,720	￥21,200×35回

SEGA ブラストシティ CAPCOM マーブルvsカプコン 組込



通販価格￥410,000(税込)

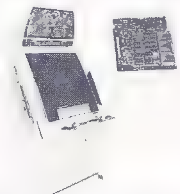
初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



25インチと18インチがあります。価格お問い合わせ下さい。

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥380,000(税込)

初回￥36,200	￥35,400×11回
初回￥20,400	￥19,600×23回
初回￥13,760	￥13,200×35回

SNK リアルバウト 餓狼伝説2 ボードマスターセット

通販価格￥230,000(税込)

ボードマスター
MV・1A
リアル餓狼2
ハーネス



初回￥22,200	￥21,400×12回
初回￥13,800	￥11,800×23回
初回￥11,460	￥ 7,900×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット

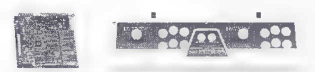
通販価格￥240,000(税込)



初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥13,800×23回
初回￥ 9,980	￥ 7,900×35回

NAMCO エアガイツ ボードマスターセット

通販価格￥280,000(税込)



初回￥26,500	￥26,100×11回
初回￥16,000	￥14,400×23回
初回￥11,060	￥ 9,700×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット

通販価格￥195,000(税込)

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZEROデルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回￥18,200	￥18,200×11回
初回￥11,800	￥10,000×23回
初回￥ 9,640	￥ 6,700×35回

SNK ハイパーネオ64搭載 サムライスピリッツ3D いよいよ登場！

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。
高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

マーブルVSカプ・クラッシュ（新品・カート）	125,000
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	60,000
ストリートファイターⅢ	45,000
ヴァンパイアセイヴァ2（カート）	15,000
ポケットファイター（カート）	45,000
ストリートファイターEXプラス	80,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	75,000
D&DⅡ（カート）	30,000
ストZERO2アルファ（カート）	15,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	15,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	15,000
サイバーボッツ（カート）	12,000
闘神伝2	30,000
トップシークレット	35,000
ガンスモーク	35,000
殿様の野望	8,000

KONAMI

グラディウスⅠ（アンプ付）	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ピットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000
バンクショット	5,000

NAMCO

スーパーワールドスタジアム97'（新品）	138,000
ダンシングアイ	50,000
鉄拳3	128,000
ゼビウス3D／G	45,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パック&パル	45,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
クラシックコレクション2	42,000
タンクフォース	32,000
モトス	32,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	12,000
ティンクルピット	5,000
ギャラガ ©	12,000
ギャラクシアン ©	12,000
ニューラリーX ©	12,000
パックマン ©	12,000

TAITO

パズルボブル4（新品）	値引き有り
G-ダライアスver2（新品）	193,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
まじかるでーと	12,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

花組コラムスサクラ対戦	値引き有り
バーチャファイター3TB（PCB）	353,000
ウインターヒート（新品、ロム）	110,000
バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
バーチャファイター3（PCB）	165,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	150,000
ゼロガンナー（PCB）	148,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	90,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
キャンバスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000
ウルフファング	6,000
ファンキーJET	3,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
アンダーカバーコップス	25,000
海底大戦争	25,000
四川省2	10,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

ガンダムEXレビュー	15,000
クイズ・セーラームーン	10,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぶるるん	3,000

SNK

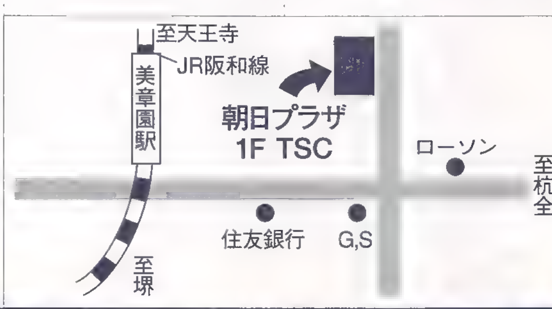
月華の剣士	30,000
キングオブファイター97'	30,000
ジョイフルロード	60,000
ネオ・ボンバーマン（カセット）	30,000
リアルバウト餓狼伝説SP（カセット）	30,000
ゴーカイザー（カセット）	20,000
MV-1A（新品）	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
豪血寺一族2	20,000
ブレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2（新品）	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
電電DX	50,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ヨットマン	15,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!! 卒業証書（新品）	20,000
特価!! ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000
ススメマイルスマイル	5,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●

●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス

振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

堕落天使（だらく てんし）

堕落しきった世の中で、堕落を救う者が、ここにいる…

我が愛しの『堕落天使』。いよいよ今回をもって最終回を迎えてしまうわけだが、ファイナルにふさわしく、ラスボス攻略、彩京さんによる豪華プレゼントと参りたい！

担当：チーム堕落

堕落天使
The Fallen Angels™

それが『堕落天使』だ！

るーるるるる〜遂に最終回を迎えた「堕落天使」（通称ぷせ天）。長い攻略のすえ、やっと辿り着いたラスボス、カルロスを全力で攻略。

でも、それだけじゃ物足りないから、連続技やCPU攻略も紹介しちゃうぞ。しかも、嬉し恥ずかしプレゼントつき。よかったね。

それでは、最終回を堪能してくれ。るーららららら〜。

第四区画の連続技コーナー

前回、灰児の連続技を紹介したら、抗議の手紙が殺到！なぜ他のキャラの連続技は紹介しないのか？

その問いには答えることはできないが（政治的な問題なので）、今回は他のキャラの連続技をドドーンと大紹介してあげよう。喜べ。

連続技の中には決めにくいものもあるが、このゲームには最近流行のコンボ表示がないので、見ている人にはなかなかバレずに安心だ。



カサブランカを2回で止めると…



超必殺技のハーレムシャッフルが入るぞ。

連続技はパワーMAXでは入りにくいので、蓄まったものを吐き出してから始めよう。

〈クール〉
●ジャンプ強K→レバー下強P→強サマー

〈ハリー〉
●（スイッチ）キック→アーミーボム
●近距離強P→ウエイストオブタックス

〈タロウ〉
●ジャンプ強K→強K→弱カサブランカ→強カサブランカ→ハーレムシャッフル

〈結蓮〉
●ジャンプ強K→強K→強P→スターライトダンス

〈結蘭〉
●ジャンプ強K→強K→強P→脇固め

〈ロッシ〉
●ジャンプ強K→弱P→しゃがみ強K→むしぞう→殺風韻

〈虎男〉
●ジャンプ強K→男一匹暴走ケンカ空手
●ジャンプ強K→弱P→強P→弱K→強K

連続技は、簡単なようで難しい。技が出しにくいので、そこは各々が工夫してくれ。頼む。

CPU共通パターン

堕落天使のCPUはなかなかに手強い。久しぶりに骨のあるゲームだな。ゆえにこれより攻略を開始する。これを読めばカルロスまでは（特定のキャラなら）一直線を保証する。心して読めい。

作業方法は以下の通り

ではさっそく、キャラ別に共通パターンを紹介していくことにしよう。

●灰児

跳び蹴りなどをガードさせ、着地にすぐさまスイッチして強足払い。なぜかこれが確実にヒットする。あとは相手の起き上がりに合わせてスイッチング→強足払いを繰り返すだけ。あまり近いと投げられてしまうので、端に追いつめたときなどは少し下がってから強足払いを出そう。少しやりにくいが虎男でも可だ。



この裏強足払いを当てたら、少し下がって起き上がりに重ねよう。

●結蓮

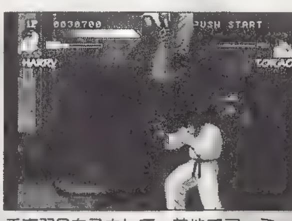
昇りで技をスカし、間合いを計って相手の裏側に着地するようにする。着地後「弱足払い→強K→強P→ナックルストレート（スターライトダンス）」のコンボを決める。めくり弱Kがなぜかヒットするのだ。

●結蘭

脇固めをガードさせて飛びつき腕ひしぎ逆十字で投げる。この繰り返しでOK。

●ハリー

昇りで技を出してジャンプ攻撃をスカし、着地でアーミーボム（強P）を決める。一度投げたら前ダッシュ→垂直ジャンプスカし、弱Pからアーミーボムを繰り返す。



垂直弱Pをスカして、着地でアーミーボムだ。

●クール

ダーツを撃ち、エスケープしてきたところを投げる。ガードされたらしゃがみ弱Kで牽制、跳んできたら強のサマーだ。この繰り返し。遅らせてダーツを撃てば、ソ○ック→サマー（トリプルサマー）も可能だ。

さ、以上だ。残りの奴らはとりあえずほっとこう。



MIDDLE BOSS トリガー

冷酷非情な殺し屋トリガー。その仕事内容は確実で、狙った獲物は必ず逃さない。

しかしながら、趣味は「フラフープ」、大切なものは「ゴルバチョフ人形」という、わけわからんプロフィールを持ち合わせている。こいつは一体…？

日々を虚しく生きる、そんなキミにこそ捧げたい

対ボス戦 カルロス

荒廃した街〝EDEN〟の支配者にして、CPU戦のラスボスである不動産王カルロス。

日本刀から繰り出される攻撃は、リーチが長いうえに、ダメージも高く、絶望感すら漂うように感じるかもしれないが、実は簡単に倒すことができる。

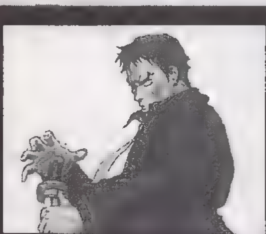
全キャラ共通パターン

その方法とは、ジャンプ攻撃をスカして着地と同時に投げを決める…といったいわゆる「ジャンプスカし投げ」だ。

具体的なパターンとしては、画面がズームされているくらいの間合いで、相手方向へとジャンプ。昇り中に弱攻撃を出すとカルロスが反応してガードポーズを取るので、後はレバーを相手方向へ入れて着地と同時に強ボタンで投げ。

投げを決めた後は、カルロスの起き上がりにジャンプ攻撃をめくりで重なるように調整。カルロスが起き上がり始めたら、昇りジャンプ弱から繰り返す。

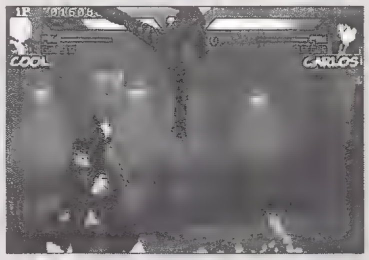
タイミングと着地点が悪いと逆に投げられてしまうこともあるが、投げ自体は痛くないので問題なし。たとえ投げが決まらずに、強攻撃が出てカルロスにガードされても、昇りジャンプ弱をすれば問題ない。



MAIN BOSS

カルロス

29歳にして、街を支配するほどの影響力を持つに至った不動産王、カルロス。多大な権力を得た彼だが、まだまだ世界経済を支配し、我がものにしようと企んでいる。そんな彼の趣味は「泣ける映画を見ること」(笑)。なんでやねん。



昇りジャンプ弱攻撃をスカしてカルロスを固めておいてから…、



着地の直後にタイミング良く強ボタンでカルロスを投げること。

その他のパターン

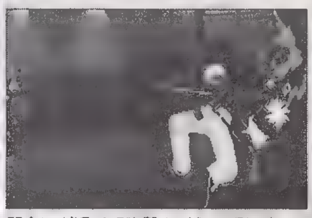
●アーミーボム・パターン（ハリー）

基本パターンの投げを、投げ間合いの広いコマンド投げに置き換えたパターン。

1回アーミーボムを決めた後は、その場から昇りジャンプ弱Kでカルロスの起き上がりにめくりで着地。このときのコマンド入力は逆なので注意。

●トランペット・パターン（灰児）

カルロスの攻撃が届かない間合いで溜めると動かなくなるので、画面端まで追い込んでMAX溜めのガード不能にして叩き込む。画面端でダウンさせてしまったら、バックジャンプ弱Kでカルロスを固め、着地と同時に強トランペットを溜めて繰り返す。



間合いが近くて攻撃をくらってしまったら、カウンターで発動しよう！



結蓮なら、めくりジャンプからしゃがみ弱Kスタートの連続技が入る。

ではまた次回作で会おう！

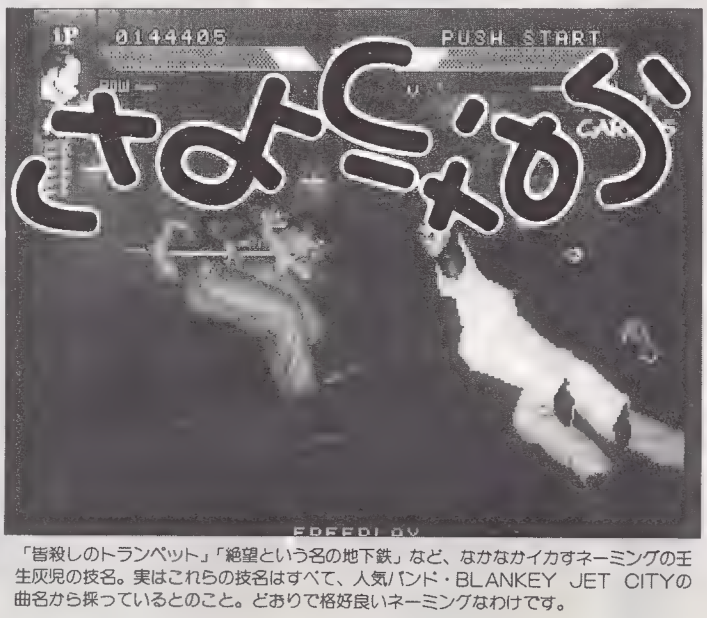
フェッフェッフェッ、俺様こそEDENの不動産王ことカルロスだ。さてさて、長きに渡るダラ天便りも今宵が終局。堕落し、荒廃し、うらぶれ、カビ臭く…とにかくボロクソールな俺様の世界、存分に楽しんでいただけたかな？

この最終記事をもってすれば、EDENに巣くうゴミどもも俺様の元にたどり着けるはずだ。そしてあわよくば俺様をぶちのめしちゃったりもしてくれるがいい。いやそれは困る。断る！

フェッフェッ、まあいい。肉料理はうめぇ！このことさえ覚えていてくれればな。

それじゃあ、ま、ゴミどもよ、ゴミはきちんと分別してよね。ではこの辺で……、

●壬生灰児の技名の秘密



「皆殺しのトランペット」「絶望という名の地下鉄」など、なかなかイカすネーミングの壬生灰児の技名。実はこれらの技名はすべて、人気バンド・BLANKEY JET CITYの曲名から採っているとのこと。どおりで格好良いネーミングなわけです。

やっぱりコロッサス？まあ、もっともだが…

第5回 アシストキャラ群雄伝



今回は編集部で人気の高い、固め能力に長けた飛び道具パートナーの特集だ。
担当：石井ぜんじ&アシスト評議会

タッグ攻略開始！

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

今号からタッグによる攻略も始まる。もちろんキャラクター単体の攻略もあるが、それ以上に皆が気になる例のキャンペーンの中間発表もあるぞ。

飛び道具一族を見直せ

本当に使えるアシストキャラって言ったら何？と問われれば、やっぱりコロッサス・サイロックかデビロットという意見を否定はできない。現実問題、当たってからハイパーコンボ、という図式は強いしね。

でも、編集部で人気の一族は、飛び道具系で相手を固められるタイプだ。以前紹介した、ルー&アカビーに加え、ミシェルハート・ジュビリーがその代表格。彼らは、使える回数が多く、画面表示時間が長いので、そこをきっかけにして攻め続けることができる。

ルー&アカビーは以前紹介した通り、8回という使える回数と、アカビーの対空性能が光る。ぜんじ、㊤愛用のキャラだ。今回は、残る2キャラ、ミシェルハート（オススメ・KAL）、ジュビリー（オススメ・P・鈴木）の活用術を紹介していこう。

ミシェルハート&ジュビリー活用術

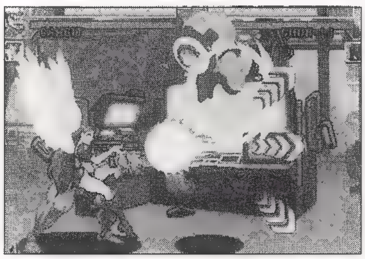
●ミシェルハート

編集部ではこのキャラの出てきたゲーム、アレスの翼から、アレスと呼ばれて親しまれている。このアレスの良いところは、3WAYに撃ったために相手をジャンプで逃がしにくいという点である。

使える回数も6回とまあまあ。欠点はやはり連続技につなげにくいというところか。

その他で大きな特徴は、相手の高さ（ジャンプした場合）に合わせて撃ってくれるという性質だ。これは便利なようだが、逆に相手が落下中に出すと、相手は地上にいるのにアレスは上に撃っている、なんてことにもなる。

とにかく、ひたすら固めたい人向け。まずアレス、そしてダッシュだ。



3WAYに撃つので、適当に出しても相手を封じ込めやすい。

●ジュビリー

変なエネルギー弾は飛ぶけれど、たいしたことなさそう、との印象を受ける。しかしどっこい、リリス風モリガンなどと組ませれば、本当の強さを発揮するのだ。

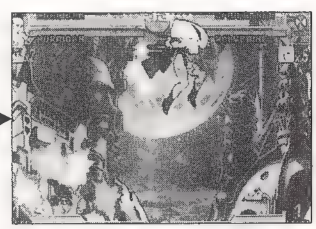
ジュビリーの出すエネルギー弾は、ホーミングしているわけではなく、毎回違った方向へランダムに発射される。斜め上へ何個か撃ってくれると理想的。

弾が出るのがやや遅いので、ちょうど空中ダッシュと組み合わせるといい感じだ。ジャンプからレバー中立で正面から空中ダッシュしたり、レバー上で空中ダッシュして相手の裏に回るとたたみ込む攻撃ができる。

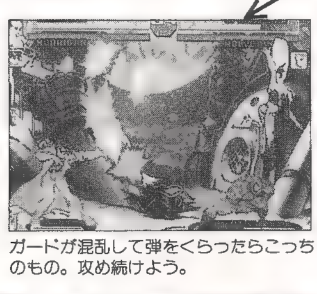
1ランク上のモリガン使いになるためには、ぜひ必要なパートナーと言えるだろう。



キャンセルなどでジュビリーを出す。



レバー上で空中ダッシュ。裏へ回れる。



ガードが混乱して弾をくらったらこっちのもの。攻め続けよう。

とみちんの㊔1/4コーナー

こんにちは、とみちん（このゲームの企画マンをやったのも遠い昔のような気がする）です。

カプコンヒーロー大紹介のこのコーナーももはや第7回。最初に「全何回にするか決めましょう」と言われたのに「つまんなかったらいつでも打ち切りにしてください！」と大見得を切ってしまって、いつ終わるかわからない不安に真綿で首を絞められるような日々を送っている僕。自業自得。

ともかく今回はスペシャルパートナーのヤリ投げ人間アーサー。'85年発売のアクションゲーム『魔界村』からの登場です。魔物にさらわれたプリンセスを助けるため、騎士アーサーが一人魔界に挑むーゲロ吐くぐらい難しいゲームで、僕は2面クリアしたことがありません。続編の「大魔界村」はそれ以上の難度。さらにエンディングを見るには2周しなければいけないというのはすでに伝説となっています。ストイックなゲーム性で時代を感じさせる魔界村シリーズ、まとめて家庭用に移植されるそうなので（「カプコンジェネレーション　騎士の時代」）、君も買って僕と一緒にゲロを吐いてみてはいかがでしょうか。

独特のぴょーんというジャンプや、ダメージを受けるとヨロイがはがれてイチゴ柄のパンツ一丁になるところがアーサーのチャームポイントですが、今回もばっちり再現されています。

実はアーサーは最初プレイヤーキャラ候補にあがっていたんですよ。でも絵的に確立できずゲーム的なキャラ特性もロックマンと全然一緒だったんで、スペシャルパートナー落ちとなってしまいました。後がまに座ったのはジンです。全国一千万のアーサーファンの皆さま、ごめんなさい。

全然関係ないんですが、ここでお知らせ。VSシリーズの立役者・凄腕エフェクトマンのサガット（本名不明）が同志または弟子募集中です。詳しくはカプコンのホームページ（http://www.capcom.co.jp/）を見てください。君もエフェクトの企画・作成に夢と野望をかけてみないか。この世界はやる気と実力次第で何でもできるぞ。まじで（何でもやらなきゃいけない、という見方もありますが）。わ、何の話だ。

次回もこのコーナーで、「神の名において！」

自慢のフィニッシュポーズ スコアアタックキャンペーン 中間発表!

まずはありがとう

3月30日号で募集した、CPU戦での自慢のポーズでスコアアタック（シビアなタイミングの中から高得点ポーズを見つけるという無理難題な）キャンペーン。3月16日現在200通を超える応募がきており、まだまだ応募は続いている。この号が出る頃には締め切りがすぎているが、予想以上の反響に担当一同嬉しい限りだ。まずは多謝。

そこで今回から数回に渡り、途中経過を発表していこうと思う。キャラごとにわけ、そのポーズに対して何人の読者が見つけられたのかを発表していく。また、現段階で見つけられていないポーズもある。こりゃあ、君の見つけたポーズが出てくるまで、目が離せないね。

驚愕! C・コマンド…!?

発表の前にひとつ驚愕の事実が発覚したので、お伝えしよう。

実は現段階で、C・コマンドーの技が集計されていないのだ。ゲーセンを見る限り使用率は高いほうだし、まだ途中だから（ちゃんとボーナスポーズはある）これから出てくるとは思うのだが…。とりあえず、ゲーメストの七不思議につけ加えておこう。

キャラ別発表（技・得点・人数）

●**リュウ**
・真空竜巻旋風脚の出始め(2万点)…1人。
・➡+中Kの出始め(1万点)…1人。
・神龍拳の出始め(1万点)…2人。
・竜巻旋風脚の出始め(1万点)…1人。
・➡+中K(5千点)…1人。
・竜巻旋風脚で背中を向けたところ(1万点)…1人。



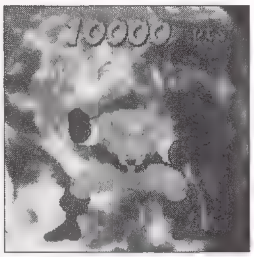
「しんくーう」の瞬間。2万点也。

●**ジン・サオトメ**
・サオトメダイナマイト出始め(5万点)…8人。
・サオトメダイナマイトHIT(2万点)…1人。
・サオトメダイナマイトで大の字ポーズ（フンドシ）(1万点)…33人。
・サオトメダイナマイト（終わり際）(5千点)…3人。
・ブロディアバルカン時にコクピットに入るところ(5万点)…6人
・ブロディアバルカンの操縦席視点(2万点)…20人。
・ブロディアバルカン時ジンがジャンプした瞬間(1万点)…4人。
・ブロディアバルカン時ジンが小さくなっているところ(8千点)…2人。
・ブロディアバルカン（出始め）(5千点)…9人。
・ブロディアバルカン（手だけ）(2万点)…1人。
・挑発（体が赤く光った時）(3万点)…7人、(1万点)…3人。
・挑発（オレンジ）(1万点)…10人。
・挑発（炎）(3万点)…29人。
・サオトメダイナマイト（戻り際）(5万点)…5人。
・ブロディアパンチで殴られ(1万点)…1人。
・大P(5千点)…1人。
・中P出始め(1万点)…2人。



わかりづらいけどブロディアバルカンの最中。ちっさくジンが見える。

●**キャプテン・アメリカ**
・盾キャッチ(3万点)…0人。
・側転の逆立ち時(4万点)…4人。



しゃがみ大は盾を持っていないと得点にならない。キビシー!!

・後転(1万点)…1人。
・盾なし時しゃがみ大P(1万点)…1人。

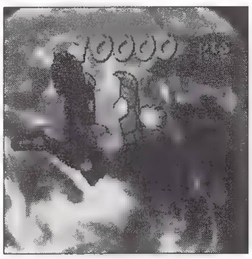
●**ガンビット**
・トリックカード(3万点)…0人。
・ロイヤルフラッシュ(1万点)…2人。
・ケイジャンストライクPをHIT(1万点)…1人。

●**ウォーマシン**
・ウォーデストロイヤー(5千点)…8人。
・大K(1万点)…1人。



これはロイヤルをかなり遅めに出せば取れる。

と、いうわけで今回は5キャラの発表だが、次回はバーンと残りのキャラを発表するのでお楽しみに。



大Kは戻り際に得点が。

次号も引き続き中間発表の予定。優秀者の発表は6/30(5/30発売)号乞うご期待!

苦手な人への処方箋
とにかくジャンプしてみよう!

他の格闘ゲームはできるのに、このシリーズだけは苦手…。そんな人に贈ります。

担当：善之字元帥

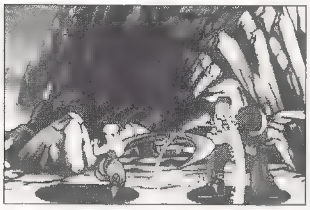
今回のマーヴルVSカプコンで、3作目を迎えたこのシリーズも、次第に幅広い層のプレイヤーに支持されるようになってきた感がある。しかし、ストⅡシリーズやヴァンパイアシリーズに慣れた人でも、このシリーズ独特の戦法が理解できず、何となく敬遠している人が多いのもまた事実である。

今回は、他の2D格闘ゲームはできても、VSシリーズだけは苦手という人を対象に、このシリーズの特異性を説明していこう。

空中＝安…

ストⅡ（あるいはストⅢ）など、2D系格闘ゲームのほとんどに共通して理解されていること、それは、**「不用意なジャンプは危険」**という概念である。確かに相手の隙をついて跳び込み、ジャンプ攻撃からの連続技をたたき込むのは、非常に大きなダメージ源となっており、跳び込みはチャンスという捉え方もある。しかし、準備万端で待ちかまえている相手に対して跳び込めば、アッパーなどの対空兵器によって返り討ちにあうことは必然である。よって、多くの2D系格闘ゲームでは、跳び込むことに対して慎重になり、自然と地上戦の機会が増えていくことになる。

しかし、VSシリーズをプレイする際には、この常識を捨ててしまおう。攻撃に防御に、とにかくジャンプを多用し、地上にいないようにすること、これが極めて重要な考え方なのだ。


地上でじっくり対戦するようなスタイルはナンセンスだ。

空中の安全性① 対空…リスク

ではなぜ、空中が安全なのか、その理由を説明しよう。

まず最初に挙げられるのは、このゲームの空中ガードが非常に優秀で、空中投げ以外のいかなる攻撃をも防御できるという点である。

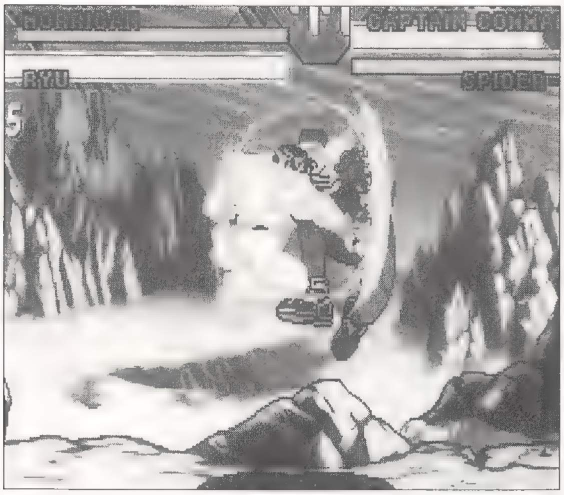
このことは、相手にジャンプされたとき、地上にいる側は、相手が空中で攻撃を出してくるか、空中ガードで跳び込んでくるかを読んで行動しなければならないことを意味するため、地上で待ち受けることはかなりリスクの高い行動になってしまう。

そこで、相手のジャンプ攻撃に対抗するために、

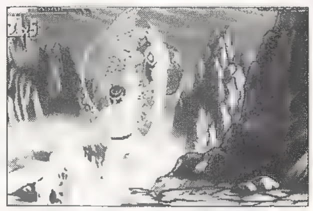
①こちらはバックジャンプして、相手の攻撃が続かないようにする

②こちらも相手方向にジャンプし、空中チェーンを相手にガードさせ続け、地上に引きずり降ろす。

といった手段を使って、地上にいることのリスクを回避するのがこのゲームでのセオリーだ。対空兵器は、よほど自分の読みに自信のあるとき以外は出さないようにしよう。



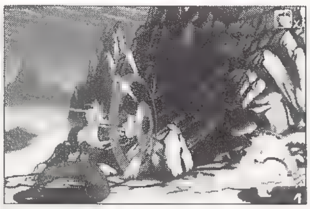
相手の攻撃を地上で受けず、空中で処理する。これがVSシリーズの最も特徴的なシステムなのだ！


読みが外れれば、たとえ昇龍拳でも空中ガードされる。

空中の安全性② 大ダメ…ない

空中のほうが地上よりも安全な理由は他にもある。このゲームでポピュラーなダメージの与え方は、地上チェーンからエリアル始動技で相手を浮かせ、エリアルレイヴを叩き込むというものであるが、このパターンは相手が地上にいなければエリアルレイヴに持ち込むことができない。

実に当たり前のようなことだが、例えば、相手の飛び道具のガード後、スペシャルパートナーのガード後など、地上で打撃をくらってしまう可能性はいくらでもある。これらのようなケースは、ほとんどジャンプ、あるいはアドバンシングガード＋ジャンプすることによって地上打撃を回避できるので、地上で大ダメージを受けるよりも、ヤバイと思ったらすぐに空中へ脱出しよう。これが強くなるための第一歩だ。


かためられたら、アドバンシング＋ジャンプで危険を回避！

ダメージ… どうや…のか

さて、このように、空中へと脱出することがリスクの低い行動であることはわかってもらえたと思うが、では、相手もそのようにして空中へと脱出するようなツワモノだった場合、こちらはどのようにしてダメージを与えたらいいのだろうか？

もしもそんな相手と出会ったときには、相手よりも多く動いて撹乱するように心掛けてみよう。相手を撹乱させるコツとしては、

①相手よりも高い位置を確保

スーパージャンプでも何でもかまわないので、とにかく相手よりも高い位置に陣取る。相手が地上、自分が空中という形が作れればベストだ。

②下段攻撃を活用

VSシリーズは、とにかくゲームスピードが速い。ジャンプ攻撃を出すばかりではなく、ジャンプ攻撃と見せかけての空ジャンプ↓下段攻撃を織りまぜれば、ガードミスも必然的に多くなる。さらに、左右（表裏）の揺さぶりも加えれば、なおよい。

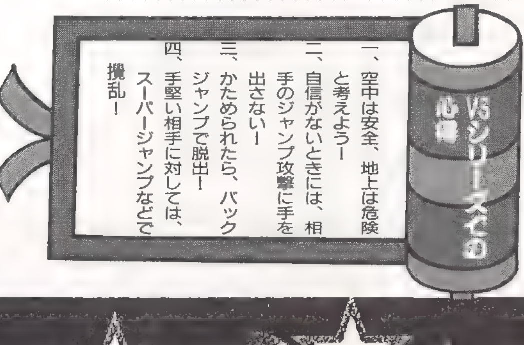
③位置関係をしっかり把握

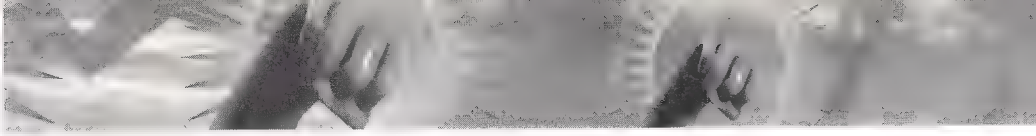
動きまわって撹乱するのにも、いざ相手と接触するのに正気を保っていられなければ本末転倒。画面外にいる相手のカーソルや、自キャラの軌道をよく見て、接触時に相手は混乱しており、自分は正気を保っていられるようにできればベストだ。

と、このような点が挙げられる。いずれも基本的なことだが、このシリーズでは重要なことばかりなので覚えておこう。

まと…

最後に、今回の内容をまとめておこう。





鉄腕美少女 ロールちゃん

少しでも長い間ロールちゃんのテーマを聴いているために。

担当：珈琲ふりーく

仕草の1つ1つが非常に丁寧に作られているロールちゃん。ここまで作り込まれていると、プレイしたくなるのが人情というものだろう。

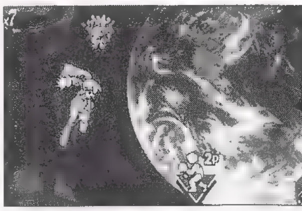
エリアルレイヴ狙い

ロールちゃんで効率よくダメージを与えていこうと思ったら、エリアルレイヴを狙っていくとよい。エリアルレイヴは（ダッシュ）立ち弱パンチ→立ち強キックで浮かせてから、弱パンチ中パンチ中キックキャンセルロールバスターか、弱パンチ中パンチ中キックレバー上大キックがおすすめだ。レバー入れ大キックは強パンチや大キックでも代用可だが、レバー入れ大キックのほうがわずかにダメージが大きいぞ。ちなみにレバー入れ大キックの発生スピードは中技と同等だ。

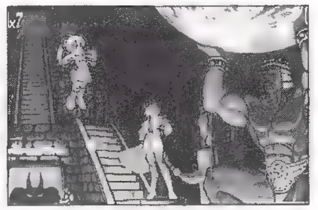
投げ重視

ロールちゃんは体が小さいので、地上、空中を問わず相手の攻撃がすかりやすい。相手の懐で自由でいられる確率が高いわけだ。しかもロールちゃん自身のリーチが短いので、相対的な投げ間合いは広くなり、投げの価値が上がる。投げた後にしてもリーチが短いロールちゃんとしてはわざわざ離れる必要はなく、投げ合戦に持ち込めばリーチ負けの不利は表に出てこない。というわけで、投げられるときはしっかり投げておくとよいだろう。

空中投げからは追い打ちすることが可能だ。空中投げからすぐに弱キックで追い打ちし、キャンセルロールバスターまで入る。エリアルレイヴと同等のダメージを与えることができるぞ。低空で投げたときはレバー上大キックで相手のバウンドを攻撃することも可能だ。難しいが画面端ならば、そこから立ち強キックにつないでエリアルレイヴを狙うこともできる。



たまに花束を投げる。下界では何が起こっていることやら。



ガツガツした争いが似合わないロールちゃんは、スーパージャンプを多用して、



とか言いつつ、花束を投げたら、花束と連携して相手の頭上から攻撃を仕掛ける。

ハイパーロールで一発逆転

基本的に攻撃力が低いロールちゃんにとって、ハイパーロールの攻撃力は何物にも代え難い魅力がある。

ハイパーロールはロールの変身中が無敵だ。ここをうまく使って変身時の攻撃判定をヒットさせると、最も減る攻撃のビームで追い打ちすることができる。ビーム以外の仲間たちの突進は連打によって出現数を増やすことができるが、ダメージは期待しないほうが良いだろう。

変身時の攻撃判定は、相手の跳び込みに対空として当てると良い。特に相手がこちらの頭上めがけて跳んできたときが狙い目だ。

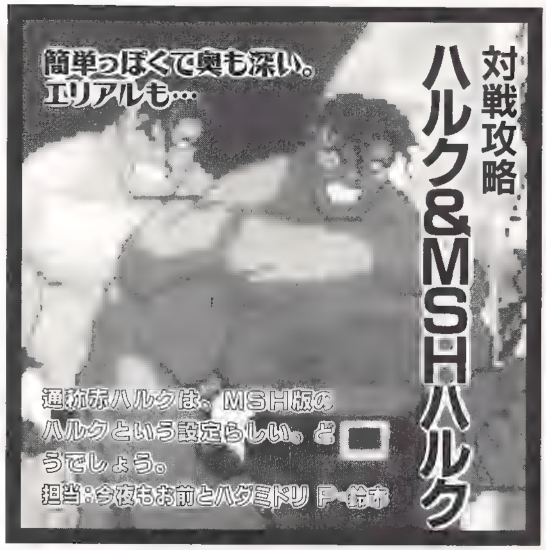
他のハイパーコンボはハイパーロールほどのダメージを与えることはできないが、最も減らないドリルラッシュでもエリアルレイヴよりは減るし、スーパーアーマー（しかもダメージは受けない）を装備しているので、ここぞという時に頼りになってくれる。ビートプレーンは使い道が難しいが、連打で打ち込めばエリアルレイヴ2回分ぐらいのダメージを与えることができるぞ。

ロールちゃんがマーヴルVSカプコンというゲームの中で、世界の平和を守っていくのはなかなかに厳しいものがある。

1試合終わったときにアドバンシングガードを5、6回やったことぐらいしか覚えていないとか、まぁ、よくあることだ。真正面からぶつかっていくと、ほとんどの場合悲劇的なことになるので、相手と噛み合わないように注意して闘っていくと、勝率は上がるはずだ。



ロールちゃんが弱いから負けるのではない。ラッシュがくるのが遅いから…。



実は…楽し…だった

ハルクは体が大きく、技の一つ一つも重いので、連続技が好きなプレイヤーには敬遠されがち。

しかーしーエリアルに関しては、他キャラよりも強力なコンボを決めていくことができるのだ。これは狙うしかないでしょう。

ジャン…中Pの秘密…

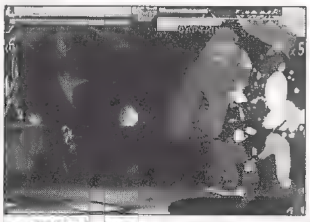
ハルクの持つジャンプ中Pは、相手を斜め下方向へふっとばす属性を持っている（相手が空中にいる場合）。つまり、J中P→J大Kと技を出していくことも可能なのだ。

これが何を意味しているのか？お楽しみはここからだ。

●J（小K）→中K）→しゃがみ（小K→大P）→スーパーJ（小P）→小K→中P）→（ハルク下降中）（小K→中P）→Jチェーン

●SJ（小K→中P）→（着地間際に）大K→（浮いた相手に）J昇り（小K→中K→大P）

このコンボを覚えれば、さらに応用させたくなるはず。とりあえず写真解説文を読んで、タイミングなどをつかんでいくといいだろう。


まずは跳び込む。間合いが離れるとしゃがみ大Pが届きにくいので注意。


浮かせたら、小K中Pを決めるわけだが、タイミングは遅めだ。


中P→大Kを上下につなげよう。


地上にいる相手にヒットしたら、少しだけ空中に浮くので…、


昇りジャンプチェーンでとどめ。さらに発展させられそうだ。

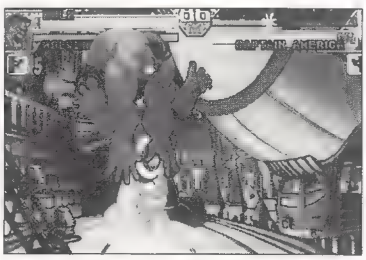

うまくいけば、中Pをくらってふっとんでいる相手に再度小Kがヒット。さらにジャンプ…。

…パーア…

ジャンプ攻撃は、単純に大Kを使ってもいいが、小K→中Kや、小K→大K（ヒットしにくい）→地上で投げ、などという連携も使っていくといいだろう。

対空は、しゃがみ大P、⬇⬋⬅+PPが簡単なところ。

多段チェーン跳びこみを行ってこない相手には、地上ガード後投げ、という手もある。仮に地上技を1発くらったとしても、スーパーアーマーで強引に立ち中Pが投げの代わりに発生して助かることもある。


空中投げを狙い、追撃していく対空も考えられるね。

跳び込んだ後の選択としては投げかしゃがみ小Kが基本。しゃがみ小Kからの分岐は、

・しゃがみ中K（連携重視）
・しゃがみ大P（コンボ重視）

の2つ。しゃがみ大Pは、連続技が成立しているときに使っていきたいところ。

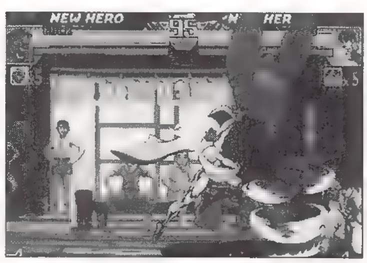
しゃがみ中Kからの分岐は、

・⬅ため➡+P→⬆ or ⬈で追撃
・⬇⬊➡+PP（連続技狙い）
・➡⬊⬇⬋⬅+P（画面端を背負っているとき）

で、連続技を決める場合は以上の技を使っていく。しゃがみ中Kをガードされていた場合は、

・⬇⬊➡+小P or 中P
・スペシャルパートナー
・技を出しっぱなしにして相手の動きを誘う（相手がダッシュしてきそうなら⬇⬊➡+PP、跳んできそうなら⬇⬋⬅+PPの準備をしておく）

の選択で、相手の動きを封じていく。


空キャンセルでも構わないので、SPパートナーを呼ぶ。回数が多いキャラを選びたいところ。

スペシャルパートナーをキャンセルで出した場合は、ハルクは跳び込んで、再度攻めていくと楽しい。このとき、技を出さずに投げ、という選択も混ぜていくことで、相手はより大きなプレッシャーを受けていくことだろう。

補足だが、中距離で立ち大Pや立ち大Kを出して牽制するのも悪くないが、フォローをきかせるのにひと苦労なので多用しないほうがいいかも。

コンボで…ロー

・ハルクが画面端にいるときに➡⬊⬇⬋⬅+Pをヒットさせると、さらにエリアルを狙っていくことができる。

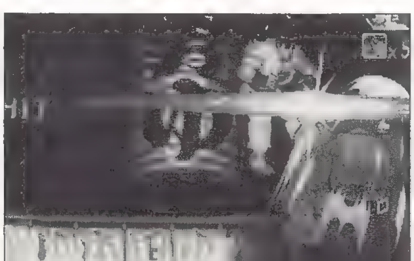
・しゃがみ大Pをヒットさせた後は⬇⬊➡+PP、⬇⬊➡+KKで追撃できる。

・空中投げをした後、相手が受け身を取らなかった場合は、ジャンプ下降中の大Kで追撃できる。ここから、立ち大Pで追い打ちするのがとりあえず安定。


このくらいの高さなら可能だ。

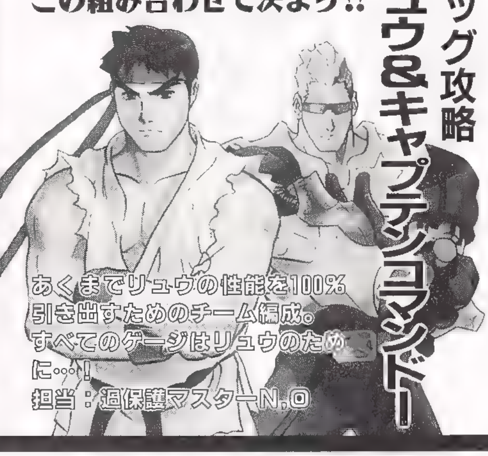
・⬅ため➡P→⬆ or ⬈で追撃した後、下降中の相手に対して空中投げ、地上投げ、⬇⬋⬅+PPなどでプレッシャーを与える手も有効だ。

ただ、画面端限定なので、だったらエリアル使って遊びたいよねーって感じではある。対戦用ですかねえ。


戦略で楽しむか、コンボで楽しむかはあなた次第ですな。

タッグ攻略 リュウ&キャプテンコマンドー

リュウメインなら この組み合わせで決まり!!



あくまでリュウの性能を100%引き出すためのチーム編成。すべてのゲージはリュウのために…!

担当:過保護マスターN.O

溜めたゲージはリュウで放出

1発の爆発力はかなりのものをもつリュウ。しかし、攻め方が一直線のために、なかなか攻撃が当たりにくいという側面を持っている。そのために、目先の安直な勝ちには結びにくいキャラなのだが、「タッグ」という面でこれを補うなら今回のようなチーム編成はベストな結論のひとつということができる。

相棒をキャプテンコマンドーにしたのは、

●ゲージを溜めやすい
●特にゲージを使わなくても闘える
●スペシャルパートナーに頼らない攻めを展開できる
●ヴァリアブルコンビネーション、ヴァリアブルクロスともにリュウと相性がいい

…というのが主な理由だ。

リュウはモードチェンジを筆頭として、自由な闘いを展開するにはどうしても大量のゲージが必要となる。さらにSPパートナーを使わないで闘うことができ、ヴァリアブルコンビネーションとヴァリアブルクロスの組み合わせがリュウと相性がいい…。この贅沢な要求を完全に満たしてくれるのが、キャプテンコマンドーというわけだ。

また、SPパートナーはリュウにとって効率よく二択をかけることができるストームを採用した。この辺は前号で詳しく触れているが、かわりにサイロックにしてもOKだ。

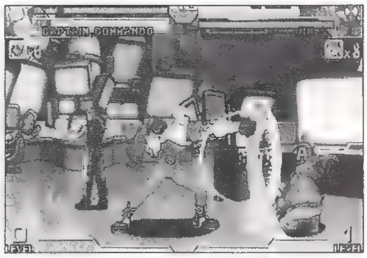
実戦に見る試合の流れ。

●戦略例「瞬獄殺パターン」

まず先発はリュウ。初めに1ゲージはデフォルトで用意されているので、すぐに豪鬼モードにチェンジ。キャンセル波動拳のあとや、立ち大Pキャンセルからなら安全にモードチェンジできるぞ。

モードを変えたらキャプテンコマンドーに交代。コマンドーはダッシュ立ち小P(ロール以外のしゃがんだ全キャラに当たる)からのチェーンキャンセルで翔を呼び、さらにダッシュ…などでゲージ溜めに専念。

よく跳んでくる相手にはジェネティで押さえ込もう。



リュウのモードを変えたらコマンドーにスイッチ、ダッシュからの固めでゲージを溜める。

ゲージが3つ溜まったらリュウに交代。ジャンプ大Pキャンセル空中竜巻などを駆使して、画面端に追い込もう。

相手を端に追い込んだら、チェーンキャンセルでSPパートナーのストームを呼ぶ。ストームは、タイフーンの先端がギリギリ相手に届くくらいの離れた間合いから呼ぶように、あらかじめ間合いを調整しておく。

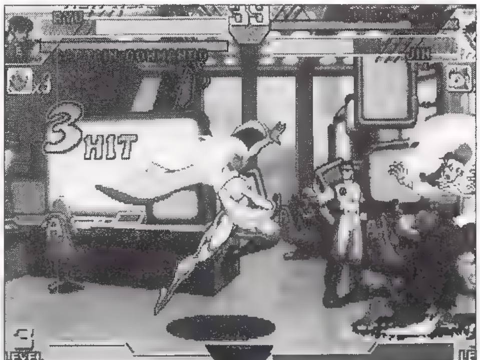


相手との間合いがこのくらいになるような位置からストームを呼ぶ。

ここでタイフーンをガードさせたら、下小Kかレバー前+中Pで二択をかける。前述の間合いだと、ちょうどタイフーンが相手にガードされる直前にリュウの打撃で二択を仕掛けられるはず。つまり、リュウの二択を相手がくらったら、そのままタイフーンが連続ヒットすることを意味するのだ。

この撃ち方なら、タイフーンの攻撃持続の後半をヒットさせることができる。このように当てた場合、ヒット後は普段のタイフーンより低い叩き付けになるので、ここに瞬獄殺を重ねよう。

この攻めは脱出が困難な連携だ。回避法を知らない相手にはほぼ確実に決まるぞ。



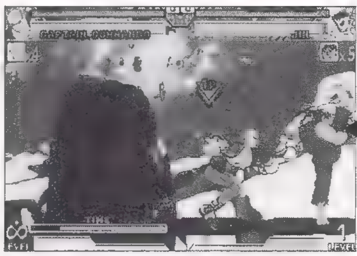


ストームをガードさせている間に下小Kかレバー前+中Pの二択をかけて、決まったら瞬獄殺を重ねる。この連携はジャンプで脱出することができない。

●奇襲戦法例「ヴァリアブルクロスパターン」

この例では早い段階でケンモードに切り替えておき、コマンドーでゲージを3つ溜めたらクロス発動。リュウを前に配置してダッシュ(➡➡⬅で急停止)から中K投げでつかむ。ケンモードの中K投げは膝蹴りを叩き込む技だが、この最中にも相手はやられ判定が残っている。この膝蹴りで相手をロックしているあいだに、キャプテンストームが入るぞ。

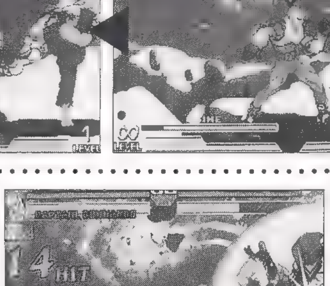




クロス発動からケンモードのK投げで相手を固定して、この間にキャプテンストーム!!

キャプテンストームの演出に入ったら、モードをリュウに戻し、キャプテンストームで落ちてきたところに真空竜巻旋風脚で追い打ちしよう。

あとは真空竜巻で巻き上げている間にさらにキャプテンストームを仕掛け…、をクロスの時間切れまで2セット程度繰り返そう。



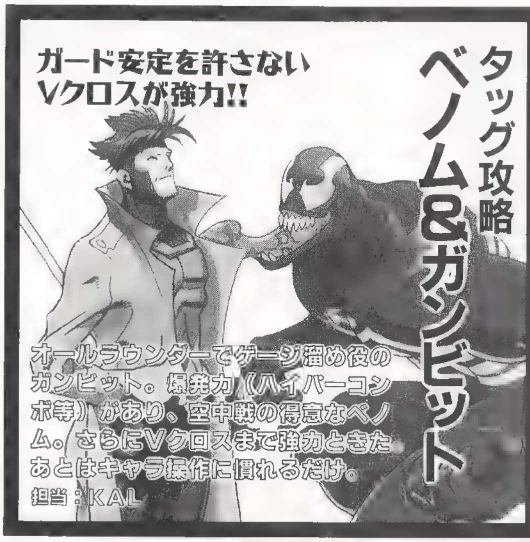
キャプテンストーム中にリュウに戻して、落ちてきたところを真空竜巻旋風脚で拾え。

●「天魔豪斬空」パターン

SPのローグを使って、痛いコンボを狙っていくパターン。画面端以外で「めくり中K→立大P→ローグ」を決め打ちで出し、ヒットしていたら昇りジャンプ天魔豪斬空で追撃。跳びこみからローグまで8ヒットの連続技で、あまりコンボ補正が働かないので大ダメージが期待できるぞ。

タッグ攻略 ベノム&ガンビット

ガード安定を許さないVクロスが強力!!



オールラウンダーでゲージ溜め役のガンビット。爆発力（ハイパーコンボ等）があり、空中戦の得意なベノム。さらにVクロスまで強力ときたあとはキャラ操作に慣れるだけ。

担当：KAL

Vクロス最強!?タッグ

ベノム&ガンビット。このタッグのウリは、ヴァリアブルクロスの強力さにある。左右からガードを揺さぶることができ、どちらが投げてもそこから連続技が入る。相手のガードを崩すことが容易なのだ。

この強力なVクロスを主軸に、それぞれがどう動いていけばいいのか解説していこう。



Vクロスが決まれば勝ち。決まらなければ…それぞれがきちんと働けば勝ち。

どっちが先発?

闘う順番は、ガンビット先発、ベノム後発だ。理由はVクロスにある。このページ内のVクロス解説欄でも述べてあるが、Vクロス発動後は、すぐにロイヤルフラッシュを出すことになる。これをヒットさせないと始まらないのだ。しかしベノムが闘っているときにVクロスを使うと、呼ばれたガンビットは画面の奥のほうまで跳び蹴りで跳んでいってしまい、もしVクロス発動跳び蹴りがヒットしても、相手キャラの向こう側に落っこちてロイヤルで拾いにくくなってしまう。もちろん拾えなくはないが、ガンビットが闘っているときにVクロスを使えば、必ず相手キャラを正面に捉えて正確に、素早くロイヤルを出すことができる。

ベノムに交代したら、そのままベノムで試合を終わらせるのが理想なので、Vクロス発動時には気をつかいたい。

ガンビットの仕事

ゲージを溜めることを意識した仕事を。

先発ガンビットの仕事は重要だ。その内容を挙げると…、

①まずはゲージを溜める。最低2つ溜まるまでは休めない。
②Vクロスをヒットさせる。
③余裕があれば、交代せずに相手の一人目を倒す。

このタッグはゲージの使用量が半端でなく多い。そうすると、特にゲージに頼らなくても戦闘能力の高いガンビットが、せっせと溜めていくのが効率がいい。できればベノムがすぐにハイパーコンボを使えるように、3つ溜めてからVクロスを使いたい。

また、何気ないようでいて非常に重要なのが、Vクロス発動跳び蹴りの当て方。これは確実にヒットさせて、確実に1人葬り去ろう。

ちなみに今回のガンビットの強さが実感できない人は、次のことに気を付けてプレイしよう。

●普段は小キネティックカードをメインに使っていく。対空にトリックカードも強い。対空といえば、下大Pも信用していい強さだ。

●跳び込みからの連続技は、へたに段数を増やさずに、（J大P↓J大K）↓立ち中K↓立ち大K↓小スラッシュや、立ち大K↓小キネティックカード→ダッシュして追い打ち、等にすると威力が増していい感じ。

●立ち小K、立ち中K、ケイジャンストライク（P・K両方）は、ガードさせたあとこちらが先に動ける。立ち小K×α+ダッシュ+キャンセル小カードで固めたり、相手を画面端に追い込んだときの小or中足払いキャンセル小ストライク（K）による固めが強力だ。

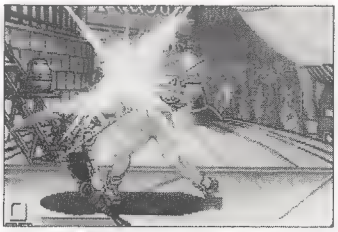


端に追い込んだら、足払いなどからキャンセルして…、



小Kストライク。この後も有利をいかして攻めこもう。

●ジャンプ中Pのめくり能力が非常に高い。着地寸前に出せば背中にいる相手に当たる。



近くから跳ぶときはめくり中P。

●相手キャラによるが、P投げ後にロイヤルが入る。これは強力だ。狙ってみよう。

ベノムの仕事

多少強引に出て後始末だ。

Vクロスで1人倒しているか大ダメージをあたえているなら、ベノムは臆することなく積極的に攻めていけばいい。端にいくまでは空中からのベノムファング。ベノムファングを一度ガードさせたら、次は立ち小P↓中ベノムファンかジャンプ大P。端にいったら立ち大K↓ウェブスローやしゃがみ中P↓立ち小Kしゃがみキャンセルなどでラッシュをかけ、ときどき投げにいこう。投げは、ゲージがあるなら広いほうへ投げて、立ち小P↓立ち中K（2段）↓キャンセルデスバイト。ゲージがないなら大K投げで端へ投げて、エリアルレイヴだ。

とにかくベノムは、Vクロスで倒し損ねた相手にとどめをさすのが目的なので、相手タッグの残り1人が手強いときは、Vカウンターなどで素直にガンビットに交代しなおして再度ゲージを溜め直そう。

忘れてならないのは、ガンビットと2人がかりで攻める、ということ。緩急のあるガンビット、ごり押しのベノムだ。

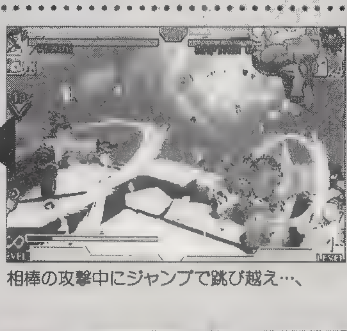
Vクロスはこう使え!

基本的なVクロスの流れは以下のとおり。

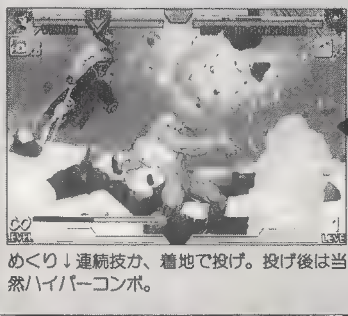
①Vクロス発動跳び蹴りヒット↓②ガンビット、ロイヤルで拾う。↓③少し待って、ロイヤルの後半にベノムウェブを当てる。↓④ベノムウェブのフィニッシュ直前（吹っ飛ぶ前）にロイヤルを当てる。以下繰り返し。

重要な発動跳び蹴りの当て方だが、少し離れたところで下大Pを空振りしてみせるとか、全然届かない距離から小スラッシュを空振りしてみせて、相手の攻撃を誘うと成功率が高い。

ガードされているときは、すかさず相手の背後へむかってエクスプロージョンで跳び、前からベノムウェブでガード方向を惑わす戦法のほか、片方がハイパーコンボを出している間にもう一方がジャンプで接近して投げにいくといい。



相棒の攻撃中にジャンプで跳び越え…、



めくり↓連続技か、着地で投げ。投げ後は当然ハイパーコンボ。

元祖スーパーヒーローはゴリ押しが得意!?

キャプテンアメリカ



長いリーチとパワーを生かして暴れ回り、隙あらばハイパースターズ&ストライプスを組み込んだ連続技を狙うのだ!
担当:KMT

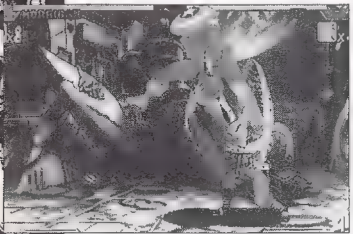
キャプテンアメリカ(以下キャップ)の基本的な戦法は、前作「MSHVSストリートファイター」のときとほとんど変わっていない。とはいっても、今作からキャップを使いはじめた人もいると思うので、まずはその基本戦法からみていこう。

とりあえず跳び込み

キャップは、地上で相手を押さえ込むのが苦手なため、自分から跳び込んで空中から相手を押さえ込んでいくのが基本的な戦法となる。
ジャンプ攻撃で主に使っていくのは、

・J大P
・J小P→J中K

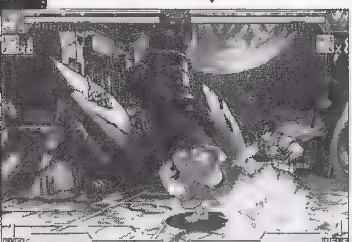
の2つ。
J大Pは、リーチ、判定共に申し分なく、適当に振り回しているだけでも相手にとっては脅威となる。基本的には、相手と離れたところから跳び込み、シールドの先端部分を当てるような感じで使っていくといいだろう。
J小P→J中Kのチェーンは、多段跳び込みということで、相手が途中でしゃがみガードしてくらってくれることを期待できる。ただ、毎回J小Pの後にJ中Kをつないでいては、相手のガードを揺さぶることはできないので、たまにJ小P→着地後しゃがみ小Kという連携も混ぜていくといいぞ。
このほかでは、技の出が速く、空中投げも狙うことができるJ中P、横方向に判定が強い大Kなども使えるが、この2つの技は、主に空中で相手とかち合ったときに使っていくようにしよう。
なお、キャップには2段ジャンプという便利なものがあるので、このへんもうまく使いつつ空中から相手を押さえ込んでいこう。



J小Pをガードさせたら、



J大Pはシールドの先端を当てるような感じで使っていくのが理想。



J中Kを出さずにしゃがみ小Kにつなげるのも、有効な戦法だ。

狙いはジャンプからのハイパースターズ&ストライプス

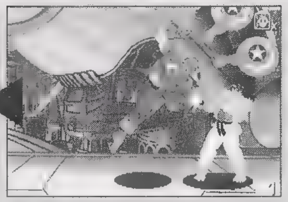
ジャンプ攻撃がヒットした場合は、そのまま連続技へとつなげるわけだが、その際に狙っていきたいのが、

小K→中K→ハイパースターズ&ストライプス

という連続技だ。
J大Pから入る場合は、最初の小Kをダッシュ小Kに変える必要があるが、この連続技が決まれば相手の体力の約「5割」を奪うことができる。
パートナーとの相性にもよるが、ゲージに余裕があるなら、ハイパースターズ&ストライプスの代わりにヴァリアブルコンビネーションを使ってもいい。レーザー系ハイパーコンボを持つパートナー(リュウやモリガンなど)とならば、相手の体力の「8割」近く奪うことができるのだ!
ジャンプ攻撃がヒットしたときにゲージが溜まっていない場合は、小K→しゃがみ大Pとつないでエリアルを狙ってもいいが、小K→中K→大Pと地上チェーンをつなげてもいい。ダメージ的にはエリアルを狙った場合よりも若干劣るが、手軽に相手の体力を奪うことができる。
なお、ジャンプ攻撃がガードされた場合は、地上チェーンから大Pにつなげて仕切り直しをはかることになる。だが、毎回大Pにつないでいては展開が単調になってしまう。そこで、

・ジャンプ後いきなり側転して相手の裏に回る
・着地後すぐ相手を跳び越すようにジャンプし、相手を跳び越した後2段ジャンプで相手の正面に戻りJ大Pを出す

など、攻め方を工夫してみよう。



J大Pをヒットさせたら、



すかさずダッシュ。

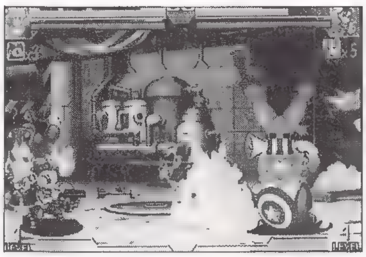


小K→中Kとチェーンをつなぎ、



ハイパースターズ&ストライプスにつなげよう。

キャップを使うならコレを狙え!!



スペシャルパートナーの攻撃をガードさせて、側転で裏に回るのもいい感じだ。

エリアルについて

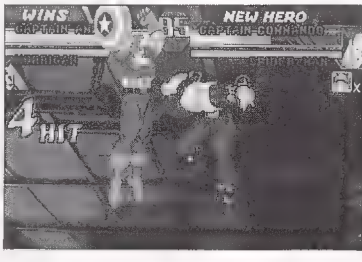
キャップのエリアル始動技は、しゃがみ大P。で、しゃがみ大Pで浮かせた後は、

①小P→小K→中P→中K→大P
②小P×3→(2段ジャンプして)小P→小K→中P→中K→大P
③小P×3→(2段ジャンプして)小P→小K→中P→中K→空中投げ
④小P×3→小K→(2段ジャンプで相手の裏に回り)小P→中K→大K

を狙っていく。
①と②では、①のほうがお手軽だが、ダメージ的には②のほうがやや優れているので、できれば②を決めていきたい。
③と④は、連続技ではないが(③は中Kで、④は2段ジャンプ前の小Kでコンボがとぎれる)、決まれば相手の体力の4割近く奪えるので、たまに狙っていくといいだろう。



小Pを目押しで3回当て、



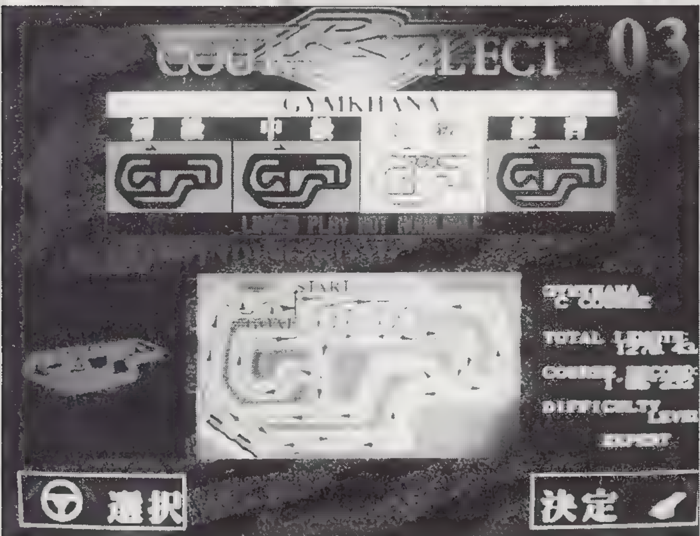
2段ジャンプしてチェーンをつなげていく。

最上級の「ジムカーナ」はこれで簡単になる！

RACING JAM

**ノーミスで走るコツをお教えしましょう！それも楽勝な走り方で！
というわけでなんと今回は、「ジムカーナ」を19台でアタックしてみました！
うーむ、まだまだって感じ!!**

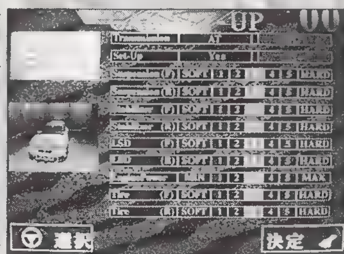
担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる(爆)



マニュアルの1速で楽勝になるのだ！

プラス、19車種でアタ〜〜〜ック！

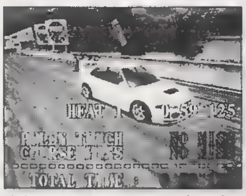
さてみなさん、バリバリこの「レーシングジャム」をプレイされているでしょうか。
最近になって、ツインタイプが登場したため、プレイがしやすい（金銭面で）環境ができたのではないでしょうか。
そんな中、がんばってプレイをされているでしょうが、今回はそんなゲームの中から「ジムカーナ」に注目！
レースとは違って、自己のドライビングテクニックが要求されるこのモード―車好きの人なら一度はやってみたいと思うもの！それをゲームで簡単にできちゃうのがミソ！
でもこれ、難しいんだよね。
それを簡単にしちゃうのが、今回の攻略！MTで1速のみで、全車種を走ってみた！



今回の計測にあたっては、全車すべてノーマル設定で行った。

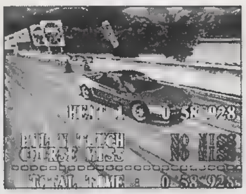
第5位	第4位	第3位	第2位	第1位
0′59″125	0′58″928	0′58″750	0′56″589	0′54″589
ミツビシ ランサーGSR エボリューションⅣ	ホンダ NSX-S	アンフィニ RX-7 Type RS	スバル インプレッサ WRXワゴン	スバル インプレッサWRX STI VersionⅢ

第5位　0′59″125　ミツビシ ランサーGSR エボリューションⅣ



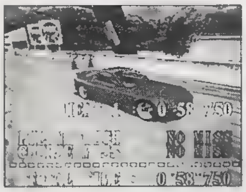
昨年のWRCのドライバーズチャンピオンのマシン。慣れればもう少し速く走れるのでは…。

第4位　0′58″928　ホンダ NSX-S



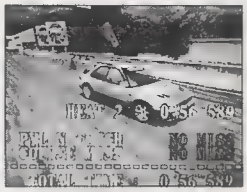
日本を代表するスポーツカー「NSX」が4位！MRの駆動方式が有利になったのでは！

第3位　0′58″750　アンフィニ RX-7 Type RS



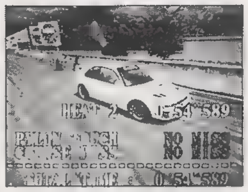
FRのハイパワーマシンのトップとしてRX-7が3位！意外に操作がしやすいのがポイント。

第2位　0′56″589　スバル インプレッサ WRXワゴン



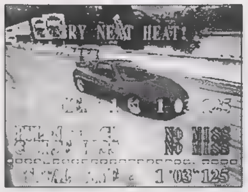
ワゴンになってもその性能はピカー！やはり車格もジムカーナでは有利になる意外な1台！

第1位　0′54″589　スバル インプレッサWRX STI VersionⅢ



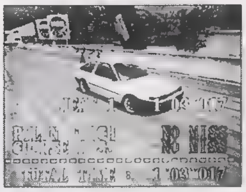
さすがはWRC3年連続トップだけあって速い！操作性も抜群！安定して速く走れる1台だ！

第10位
1′03″125
ミツビシ
FTO
GPV VersionR



ジムカーナ向きと思えないマシンだが、大きくない分素直に走れたみたいだ。使える1台！

第9位
1′03″017
トヨタ
スプリンタートレノ
GT-APEX(AE86)



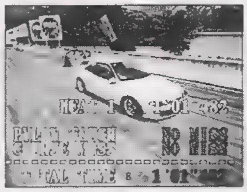
出場車の中で一番古いマシンでありながら、そのコンパクトな車格で上位に入った。意外かな？

第8位
1′02″285
ミツビシ
ミラージュ
CYBORG-ZR



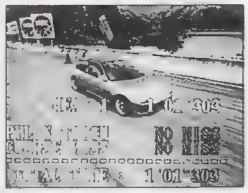
ミツビシの軽量コンパクトカーもやはり速い！その軽さを引き出せればもっと攻められるはず。

第7位
1′01″482
ホンダ
インテグラ
TYPE-R



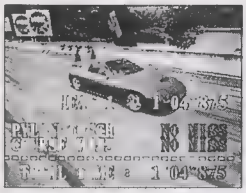
うーむ、シビックに負けるとは…。これは車格のせいか。もっと速く走れると思うのだが…。

第6位
1′01″303
ホンダ
シビック
SIR-Ⅱ(EG6)



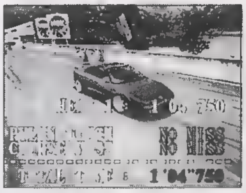
これがタイプRなら…と思うのは私だけ？でもこの順位は立派！さすがシビックといった感じ。

第15位
1′04″875
サバンナ
RX-7
GT-X



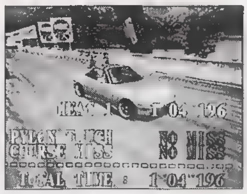
先代のRX-7のためかそれほど速くはなかった。まあジムカーナですから仕方のないところ。

第14位
1′04″750
トヨタ
MR2



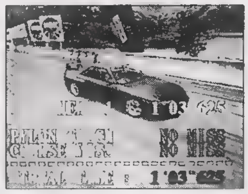
これもまた意外！MRでジムカーナ向きと思ったが…。ひょっとしてオレのせいか。つらい…。

第13位
1′04″196
ユーノス
ロードスター
先代モデル



ふむ、コンパクトなマシンだったので期待をしたが、それほど速く走れなかった。ど〜して？

第12位
1′03″625
ニッサン
スカイライン
GT-R(R32)



これでジムカーナをやる人は少ないと思うが、やればこんなものって感じかな。仕方がない…。

第11位
1′03″392
スバル
レガシィGT-B
ツーリングワゴン

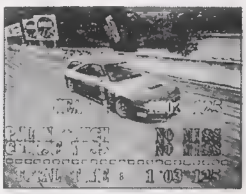


280馬力のワゴンではあるが、やはりその重さ、大きさで速く走るのはつらいようである。

いきなりズラリとマシンとタイムが並んでしまったが、これは、1速であればオーバースピードにならないという点を最大限に活用し、走ってタイムを出してみたもの！そのおかげで楽に曲がれるし、スピンもしにくい！これなら初プレイ初完走、さらにはノーミスだって夢じゃない。

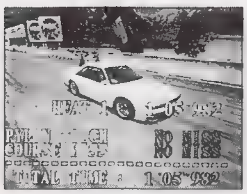
今までジムカーナをAT、もしくは、MTでガチャガチャやっていた人、1速オンリーできちっと走ることから始めてみませんか？まずは安全に！そこから速さが生まれてくるのですから！上手になったら、2速、3速へ…っね！
ちなみにセッティングはノーマルです！(これムズイ！)

おまけ！
オプション
GT-R
スピードワゴン



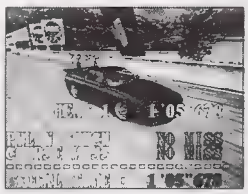
世界に1台のこのマシン。あまりのパワーにコントロールが…。でもこのタイムは立派では！

第18位
1′05″982
ニッサン
シルビア(S13)



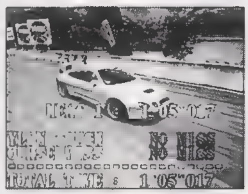
先代のシルビアのためやや小さいのだが、基本は180SXと同じなのでタイムが似てしまった。

第17位
1′05″678
ニッサン
180SX
TYPEⅡ



峠なら…って思うのはオレだけ？FRはやっぱりドリドリしているほうがいいのかもしれない。

第16位
1′05″017
トヨタ
セリカ
GT-FOUR WRC



WRCのマシンとして超一流の性能を持つが、ジムカーナではやや使いきれない感じである。

突撃レポートマンガ

そんなARIKA

EXCEL第6発目

小林真文

第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞広告・デザイン賞ノミネート もうお終いだ作品





でも何故か次号につづく（三原談）

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　　（　）
貴店FAX　　（　）

D&Dシャドーオーバーミスタラ No.34　本体価格　1,437円		冊
X-MENvs.STREET FIGHTER 本体価格　1,437円		冊
ゲーメストアイランド　血風録　イラストコンボ No.71　本体価格　980円		冊
ストリートファイターIII No.75　本体価格　1,350円		冊
鉄拳3　Act.1 No.76　本体価格　850円		冊
ヴァンパイアセイヴァー　グラフィカルマニュアル No.77　本体価格　850円		冊
鉄拳3　Act.2 No.84　本体価格　980円		冊
電車でGO！ No.82　本体価格　1,100円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル No.86　本体価格　980円		冊
ヴァンパイアセイヴァー　テクニカルマニュアル No.89　本体価格　1,350円		冊
鉄拳3　Act.3 No.97　本体価格　1,280円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 テクニカルマニュアル No.99　本体価格　1,280円		冊
ギャルズアイランド5 本体価格　1,219円		冊
ポケットファイター No.105　本体価格　1,380円		冊
月華の剣士　～開花編～ 本体価格　1,048円		冊
ザ・ベストゲーム2 No.112　本体価格　1,980円		冊
私立ジャスティス学園　熱血大全 本体価格　1,600円		冊

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　　（　）
貴店FAX　　（　）

速攻生徒会① 小川雅史　本体価格　485円		冊
速攻生徒会② 小川雅史　本体価格　505円		冊
さくらがんばる！　① 中平正彦　本体価格　534円		冊
さくらがんばる！　② 中平正彦　本体価格　550円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG　① 鷹岬諒　本体価格　540円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG　② 鷹岬諒　本体価格　540円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG　③ 鷹岬諒　本体価格　540円		冊
パラレルトラッパーズ！ いのうえ空　本体価格　550円		冊
闇のギース 天獅子悦也　本体価格　880円		冊
エクスカリバー 巣田祐里子　本体価格　880円		冊
伊藤真美カプコンセレクション"マレフィカルム" 伊藤真美　本体価格　950円		冊
アクアリウム 須藤真澄　本体価格　950円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー① 本体価格　780円		冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー② 本体価格　780円		冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑩ 本体価格　590円		冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版　① 本体価格　590円		冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版　② 本体価格　590円		冊

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　　（　）
貴店FAX　　（　）
（条件）買切

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 No.20　本体価格　4,660円		本
リアルバウト餓狼伝説 No.24　本体価格　4,660円		本
ストリートファイターZERO 2 No.25　本体価格　4,660円		本
バトルガレッガ No.27　本体価格　5,631円		本
サイキックフォース No.28　本体価格　5,631円		本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 No.29　本体価格　4,660円		本
レイストーム No.30　本体価格　5,631円		本
X-MENvs.STREET FIGHTER No.31　本体価格　5,631円		本
ゲーメストオブザイヤー1996 No.32　本体価格　2,980円		本
サムライスピリッツ天草降臨 No.33　本体価格　4,800円		本
ストリートファイターEX No.34　本体価格　4,800円		本
ストリートファイターIII No.36　本体価格　4,800円		本
鉄拳3　ACT.1 No.37　本体価格　5,800円		本
鉄拳3　ACT.2 No.38　本体価格　5,800円		本
怒首領蜂 No.39　本体価格　5,800円		本
ヴァンパイアセイヴァー No.40　本体価格　5,800円		本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 No.41　本体価格　5,800円		本

注文日　　月　　日

株式会社　新声社

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。

複数同時にご注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。

また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社へ問い合わせてもらってください。

ゲーメストビデオ注文書

書店TEL (　)
書店FAX (　)

部数	本
条件	買切
担当者	
書名	
回	巻
定価	
注文日	月　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

書店TEL (　)
書店FAX (　)

部数	冊
条件	
担当者	
書名	
回	巻
定価	
注文日	月　日

株式会社　新声社

ゲーメストムック注文書

書店TEL (　)
書店FAX (　)

部数	冊
条件	
担当者	
書名	
回	巻
定価	
注文日	月　日

株式会社　新声社

《ゲーメストコミックス》

幕末浪漫 月華の剣士 4コマ決定版

ギャグ満載で
あなたの心を
ゆさぶる
オモシロサ!
いざ!書店に出陣!



4月25日発売 本体定価660円 A5判

©SNK

《ゲーメストコミックス》

デビルサマナー ソウルハッカーズ 4コマ決定版

ギャグあり、
シリアスありの
盛り沢山の一冊
ここに堂々完成!
メガテンファンなら
ぜひどうぞ!



4月25日発売 本体定価660円 A5判

©ATLUS

《ゲーメストコミックス》

幕末浪漫 月華の剣士 藤田文士(完結)

剣に歴史を刻め! 大幅加筆・修正を加え ついにリリース!

5月25日発売予定 本体予価950円 A5判



©SNK

ワールドムックシリーズ Vol.12

GAME VOICE 2(仮)

6月発売予定 予価1280円



この声、キミに届けたい…

写真は「GAME VOICE」のものです。

同人、アニメ、ゲームなどの個人情報が
1200件以上掲載！

クロスマーケット
X-MARKET

みんなクロスマーケットで見つかります！

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン　定価420円（税込）

特集 トレーディングカードの魅力



5月情報号 4月24日発売!!

キミも情報を載せよう！

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方
応募用紙を使用し（コピー可）、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋（神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受付けております）で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト（7cm×7cm）や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●
掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ（小）：ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Bサイズ（中）：ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料2000円
Cサイズ（中）：ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料2000円
Dサイズ（大）：ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料4000円

●住所公開・非公開について●
直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●
■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。　■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。　■数字は1マスに2文字書いて構いません（半角扱い）。　■特殊な文字は掲載できない場合があります。　■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。　■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません！●
■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換（ゲームソフトやビデオソフトなど）　■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買　■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの　■公序良俗に反するもの　■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの　■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの　■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの　※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意！●
■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむおえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。　■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。　■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。　■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。　■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。
以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

宛　先

〒101-8935　東京地千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切：毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき1000円分割引させていただきます。
※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 1000円割引
GM 5/15号

キリトリ

X-MARKET応募用紙
※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
①ゲーム全般　②アニメ、特撮など映像メディア全般　③コミック　④同人誌　⑤コスプレ　⑥模型関係　⑦トレーディングカード　⑧声優、芸能　⑨パソコン　⑩その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
1売ります（ゆずります）　②買います（ゆずってください）　③友達募集　④会員募集　⑤交換　⑥原稿執筆（します&募集）　⑦私（達）に注目して　⑧その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）

ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B　150文字まで　C．53文字まで　D．166文字まで）

C　A　B　D

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ　〒□□□-□□□□

フリガナ

電話番号　（　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

ゲーメストムック常備店　すばらしい本屋さん134軒

■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
TEL.0166-26-6100
●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西４丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800
●アニメ&ゲームショップ　めっか
北海道札幌市西区琴似１条4-2-12
イチダビル２Ｆ
TEL.011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北１条西３
TEL.011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒４条1-1110
TEL.011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718
●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
TEL.0245-23-0366
●アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8836
●ブックスナカガナ
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば１Ｆ
TEL.043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市中央区富士見2-3-1
TEL.043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー３Ｆ
TEL.0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート３Ｆ
TEL.03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル２Ｆ
TEL.03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3　1Ｆ
TEL.03-3251-3100
●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776
●書泉ブックタワー７Ｆ
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2Ｆ
TEL.03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店
ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル１Ｆ
TEL.03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル
TEL.03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16ＫＨビル１Ｆ
TEL.03-3458-1430
●ヤマギワソフト館６Ｆゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田ＮＴビル
TEL.03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武富ビル１Ｆ
TEL.03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館６Ｆ
TEL.03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル５Ｆ
TEL.03-3462-2704
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区下北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル１Ｆ
TEL.03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野第高ビル１Ｆ
TEL.03-3833-3411
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-12-20
TEL.0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル１Ｆ
TEL.0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル２Ｆ
TEL.0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺ＭＲビルＢ１Ｆ
TEL.0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022
●TSUTAYA調布国領店
東京都調布市国領町1－36－1
TEL.0424-86-3701
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ１Ｆ
TEL.03-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611
●くまざわ書店コミックラン
ドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア１Ｆ
TEL.03-5361-3301
●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490
●BOOKS　ルーエ
東京都武蔵野区吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677
●ブックセンターリブロ
町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店7階
TEL.0427-26-0570
●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西１号館B1
TEL.03-3984-0018

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第３土地区画35街区3
TEL.0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル２Ｆ
TEL.025-287-2236
●とのさまーとＲ
新潟県新潟市天神尾2-9-14ライフビル２Ｆ
TEL.025-245-4141

■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市知意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル１Ｆ
TEL.052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
TEL.052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345
●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
TEL.052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
TEL.0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
TEL.05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720
●三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7　2F
TEL.052-832-8205

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280
●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館２Ｆ
TEL.075-221-0348
●ブックストア談　京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654
●丸山書店高野店
京都府京都市左京区高野東開町20
TEL.075-791-6268
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
TEL.06-461-2321
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298
●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5Ｆ
TEL.06-221-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール４Ｆ
TEL.06-353-4011
●わんだーらんど　なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館６Ｆ
TEL.06-636-3401
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512
●ＢＬサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館２Ｆ
TEL.078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館３Ｆ
TEL.078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街２Ｆ
TEL.0886-26-6368
●明屋書店　伊予店
愛媛県伊予市米湊1196-2
TEL.0899-82-5522
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
TEL.092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395
●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925
●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

（＊このリストは平成10年4月現在のものです。）

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

(株)新声社　書店営業部
担当：小林直文・渡部貴幸
TEL.03-3283-9326

スコアを出して ゲーメストに名前を載せよう！

狙うぞ ハイスコア!!2

3月8日現在

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地　☎(0155)25−8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	88,705,130	SYD	連付き 真ALL
2	ライデンファイターズ2（ブルージャベリン）	84,608,200	SYD	連付き 真ALL
3	ゼロガンナー（コブラ改）	450,800	AIQ	連付き 5面
4	バトルガレッガ（グラスホッパー）	9,868,220	COOKIE	ALL
5	バトライダー（ミヤモト、アダム、マッア）	5,853,870	SYD	連付き 6面BOSS
6	トップスケーター（シークレット、keith）	1,885,867	200万出したい。ONOKEN	完走
7	トップスケーター（イージー、keith）	952,163	ズンタタ大好き。ONOKEN	完走
8	ウインターヒート（リゲル、スピードスキー）	10"886	K³たろす	完走

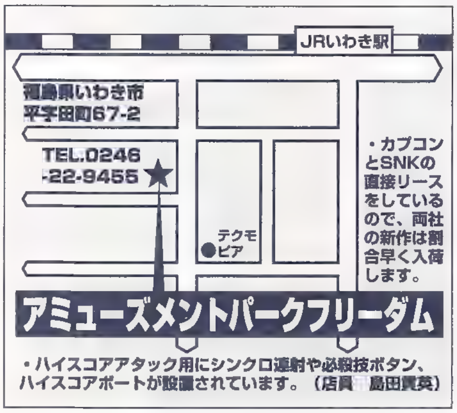
通信欄

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7−12　☎(019)651−6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	14,849,240	HBM NAS	1c ALL 連付き
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	13,599,500	シケポン1号	7面中ボス 連付き
3	バトルガレッガ（ガイン）	15,802,970	OGP	ラスボス 連付き あ・い・う・ち♡
4	Gダライアス（レミュー）	35,902,000	WKI	ALLクジオネ(赤) 残×2512×0
5	バトライダー、バースデイ・ゴーンナム・フライングバロン	5,824,180	SIM−⑳	特別コース13面 連付き
6	ブレイジングスター 4号機(ペプロス)	21,017,210	T.kiz	6面ボス 連付き
7	怒首領蜂（C−shot）	192,587,010	へたれ高橋	2−4ボス 連付き
8	上海 〜万里の長城〜	284,100	Y.S	ステージ14

通信欄 ●エアガイツ入荷はしたものの…人気あるの？どうやら一部限定大ブレイクな感じ。だからみなさん乱入されると「おおっ」と声を出して驚きます。対戦台で格ゲーなのに（笑）私個人としてはナ○ノちっくなヨーコ（2P）が好みなので一応使用中。やってみてね♡　店員まりいS



パル

宮城県仙台市青葉区三条町12−9　☎(022)273−4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3tb（ジェフリー）	1'56"96	しん太	ALL
2	バーチャファイター3tb（リオン）	2'01"42	ミスタラ仕様に対応できず　和泉	ALL
3	バーチャファイター3tb（ジャッキー）	2'38"59	セッキィ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ・ラルフ・クラーク）	608,100	セッキィ	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	785,100	AKI	ALL(9人)
6	ストリートファイターIII（オロ）	2,544,700	ファジーブロッキング練習中　しん太	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX（ベガ）	1,193,200	トライでR−TYPEしかし玉砕　T・B	ALL
8	スタックコラムス	212,931	アニキン番組改編期のりきれるか？　和泉	9人目

通信欄 ●作戦名：高田馬場の焼鳥屋で人参は無事遂行されました。その際熊谷ガリバー・タイムマシン・タイトーイン町田様お世話になりました。とくに町田の方には、ストIIIについていろいろと教えて頂きありがとうございました。とりあえずシンクロ連射導入してみます。Ⓢ

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3−6−1　☎(011)372−5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士（雪ALL）	1,926,900	DK6	㋲×14
2	ヴァンパイアセイヴァー2（リリスALL）	970,200	BOS	
3	私立ジャスティス学園（雷蔵・雹ALL）	3,927,900	後藤　勝	
4	ストリートファイターIII2nd（リュウALL）	3,999,100	FIN	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ・竜・テリーALL）	569,200	DK6	
6	エアガイツ（佐助ALL）	6'13"46	H・Y	90840pts
7	エアガイツ（YOKOALL）	8'15"23	DK6	85030pts
8	マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン・ガンビット最終面）	1,753,100	KEI 大丸	99HIT

通信欄 ●只今当店では、TVM（タカラ島ビデオゲームメンバーズ）会員を大募集しています。会員だけの特典やイベントなど多くのサービスを用意しておりますのでぜひとも入会してください。入会金や会費などは一切不用です。また地方の方のスコアも待ってます。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6−1−1　☎(011)584−4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	侍魂（牙神幻十郎）	923,350	98Z	ALL
2	メタルスラッグ2（フィオ・ジルミ）	2,000,280	BIG	5面まで
3	メタルスラッグ2（フィオ・ジルミ）	2,071,690	なんか太るんですけどこのゲーム　BIG	5面まで
4	マーヴルVSカプコン（リュウ・モリガン）	1,896,200	APL	ALL
5	ブレイジングスター（ウィンディナ）	27,635,730	3千万点こせない…APLO	ALL ランクA
6	エアガイツ（陽子）	88,580	女子高生好きAPL	11ステージALL
7	エアガイツ（サスケ）	87,240	忍者好き(?)BAB	11ステージALL
8	エアガイツ（李書文）	80,040	八極拳好きのFEI	11ステージALL

通信欄 ●机の奥から昔のゲーム大会の入賞者の写真が出てきました。いや〜懐かしいです。今より小さい人、若い人、やせてる人（笑）…当時小学生だった人が今や高校を卒業しようとしているんですもんねえ。大沢君、谷内君、PQを離れたみなさん、元気しているでしょうか？

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2−15−1　TMビル1F　☎(011)737−6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（デスヘッダー）	97,449,600	T³−ATSUKO♡	ALL ㊤(真) 勲章1回落ち
2	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	95,513,020	㊤かいち	ALL ㊤(真) ミクラス2落ち
3	Gダライアス（ラムダ）	30,821,010	T³−TBC	ALL ㊤
4	Gダライアス（ミュー）	30,481,830	いがらしたけのうの種馬大作戦(野宿)	ALL ㊤
5	Gダライアス（ニュー）	38,291,490	T³−猪木と援助交際	ALL ㊤ 512×1
6	Gダライアス（クシー）	32,635,840	㊤りぬきサザエさん	ALL ㊤ 1ボス36万落ち
7	ショックトルーパーズ（チームバトル）	29,040,300	大堀　汁汁汁　邦暁	ALL ミルキィマル/マリービー
8	スーパーパズルファイターIIX	472,330	西野たたみ「電子メールで悪者を射殺」	ALL ドノヴァン使用

通信欄 ●これが載るころには新学期も始まり、予備校に進路が決まってしまった方もいると思いますが、代ゼミ札幌校に通われている方はぜひ一度お立ち寄りください。正面玄関を出てすぐ隣りにあるのがレタス702です。勉学の支障にならない程度に遊んでいってください。

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3−15　☎（011）862−6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ニュー）	30,632,960	H.KODA「じゃじゃ〜ん」	1c ALL ㊤
2	Gダライアス（ミュー）	25,056,550	H.KODA「初クリア！」	1c ALL ㊤
3	Gダライアスver.2（ラムダ）	36,839,750	NAOKI	1c ALL
4	コットン2（アプリ）	23,255,000	NAOKI	1c ALL ㊤
5	マーヴルVSカプコン（リュウ・チュンリー）	2,098,500	H.KODA	1c ALL 乱入あり
6	ストリートファイターIII2nd（豪鬼）	4,315,400	MAR	1c ALL 乱入あり
7	レインボーアイランド	14万点オーバー	BOJ	1c ALL
8	ピットフォールII	1,553,960	TSU	1c ALL コウモリ×27

通信欄 ●いつもレジャーパレスにご来店いただきまことにありがとうございます。尚、当店では中学生のご来店は禁止していますのでご理解のほど、よろしくお願いいたします。

by一担当君

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1−2−2セブンビル1F　☎(0144)75−7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（ロックマン&ロール）	2,616,000	M.X	ALL
2	マーヴルVSカプコン（リュウ&ジン）	2,264,700	Y.UFK.J	ALL
3	マーヴルVSカプコン（モリガン&リリスモリガン）	2,038,500	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
4	私立ジャスティス学園（雹&恭介）	6,134,600	S.S	ALL
5	私立ジャスティス学園（ひなた&雹）	5,057,100	D.E	ALL
6	ストリートファイターIII2nd（いぶき）	5,486,200	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALLスタートセレクト有真豪鬼有
7	侍魂（ガルフォード）	914,400	AZU	ALL 羅刹
8	侍魂（リムルル）	829,900	M.X	ALL 羅刹

通信欄 ●入学や就職で新しい生活になれましたか。春は新人常連さんのご来店くださるのを待ってまーす。●マーヴルVSカプコン絶好調です。3月8日の大会優勝は平瀬君（HIR）おめでとう。今後もゲーム大会予定していますのでみなさん参加しに来てください待ってまーす。

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1−10−13　☎(0144)35−5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（韓大韓）	6'16"92	STL	ALL
2	鉄拳3（ガンジャック）	2'10"43	NRO	ALL
3	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	9,056,000	"まだまだやってる"アロハいち号	6R
4	ライデンファイターズ2（スレイプ）	87,155,840	GOR	ALL
5	バトライダー（ストローマン）	7,519,100	顔面鬼畜のアロハいち号だす。	7R
6	マジカルドロップIII（スター）	4,801,184	M.X	ストーリーモードプラビまで
7	マジカルドロップIII（ストレングス）	38,194,046	BLT	ひたすらモード LV94
8	ストリートファイターIII2nd（いぶき）	5,315,700	広末涼子を極めし者。R.HFS.N	ALL

通信欄 ●ゲームはバンデット◆大会結果報告！2月15日KOF'97優勝は金澤チームです。2月22日マーヴルVSカプコンは優勝は信田さん。準優勝は戸田さん。さあ、次は？やっぱオラタンでしょうか？それともFV2？小武さん申すにウーシュで決まりですよ！ヒェ！

つくばアムス・ラボ
茨城県つくば市竹園1－8－3 エクセルビル1F ☎(0298)52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,953,200	NAZ	キャラ リュウ
2	ゼロガンナー	510,500	FB	ガンシップ ナガシマ
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	66,700	A・O	?
4	ビートマニア(1)	418,520	YKR	ノーマル ひなた
5	ビートマニア(2)	417,450		ノーマル KIMM
6	ビートマニア(3)	408,938	HAGI	ノーマル 自分
7	月華の剣	1,631,100	CSN	キャラ 雪
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,029,900	ZOO	キャラ ガロン
通信欄	●当店のキャッチフレーズはゲームとは新しさだけではなく面白さが大切であると考えておりますなので新しさだけにこだわらずリクエストゲームを複合設置しています当店に足を運べばあなたが求めているゲームがあると自信があります。スマイル＝¥0			

サターンステーション・バグ
福島県双葉郡大熊町下野上字大野439 ☎(0240)32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(雪)	1,648,700	T.K	1コインALL
2	私立ジャスティス学園(英雄、響子)	2,351,800	ヘッジホック大内	1コインALL
3	侍魂(ナコルル)	7'16"10	関根マサユキ	1コインALL
4	侍魂(牙神幻十郎)	6'58"22	池田浩一ハイールペットラー	
5	マーヴルVSカプコン(飛竜、モリガン)	1,201,100	H.A	?
6	マーヴルVSカプコン(ロックマン、ベノム)	980,200	PEK	?
7	ブレイジングスター(ペプロス)	2,105,780	鈴木克尚	スージ4死亡
8	ウインターヒート	134m61	Y.W	?
通信欄	●みなさんおひさしぶりです！もうすぐ春ですね。卒業の季節ですね。今まで当店に遊びに来てくれた方々卒業してからも変わらず遊びに来てください。そして遠方へ入学される人なども、夏休みや正月など帰郷されたときなど当店へ足を向けてくださいね！ by ⓢ			

ウィッシュボーン
宮城県塩釜市花立町22－53 ☎(022)367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン シャドウレディ&ウルヴァリン	2,298,400	誠	1コイン ALL
2	マーヴルVSカプコン(モリガン&ウルヴァリン)	2,088,000	渡辺	1コイン ALL
3	マーヴルVSカプコン(モリガン&ロックマン)	1,309,200	星野 覚	1コイン ALL
4	私立ジャスティス学園(響&ひなた)	5,900,700	渡辺	1コイン ALL
5	月華の剣士(玄武の翁)	3,219,800	GO,III	1コイン ALL
6	リアルバウト餓狼伝説(ギース・ハワード)	1,461,100	ジン	1コイン ALL
7	リアルバウト餓狼伝説(望月双角)	1,959,500	TOM	1コイン ALL
8	ティンクルスタースプライツ(ティンカー&ノンカー)	2,415,190	TTK－443	1コイン ALL
通信欄	●このごろ、新人スコアラーが増えて、スコアノートを見るのが楽しいです。常連のみなさんも新人スコアラーに負けぬようにがんばろう。 担当			

セイ・タイトーステラ
埼玉県川越市新富町1－10－9 ☎(0492)24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(飛竜・ウルヴァリン)	2,215,900	KEN	ALL
2	マーヴルVSカプコン(モリガン・ロックマン)	1,772,000	OST会三郷支部長	ALL
3	私立ジャスティス学園(さくら・さくら)	5,704,100	KEN	ALL
4	私立ジャスティス学園(ひなた・恭介)	2,750,800	新月の水曜日 BEE	ALL
5	私立ジャスティス学園(岩・岩)	2,724,600	KPL－SSS－ODN	ALL
6	月華の剣士(斬鉄)	1,479,500	月下の棋士	ALL
7	ストリートファイターIII2nd(豪鬼)	5,386,100	KEN	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	1,338,700	DDG－T・S	ラスボス
通信欄	●恒例の月一ゲーム大会無事大成功！これからも、月一でゲーム大会を行なっていきますので、みなさまぜひご参加ください。ハイスコアも随時募集中です。 (しきりなおしや！ジン君 by 火事場 力)			

ベアランド前橋店
群馬県前橋市千代田町4－13－6 ☎(027)232－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	5'44"51	HIA	YOKO クラウド、ティファ有
2	エアガイツ	98,450	HIA	YOKO クラウド、ティファ有
3	怒首領蜂	101,890,530	R.A	C－S 2－5ボス
4	パズルボブル4(ふつう)	2,974,140	YAS	3面
5	ストライカーズ1945II	1,353,200	COO 太田市オーキッドから㊫	2－1 FSU
6	Gダライアス Ver.2(スーパーイージー)	33,174,900	007	1cALL λ(6機設定)
7	マーヴルVSカプコン	2,165,800	O.T	ウルヴァリン&飛竜 1cALL
8	バトライダーVer.B	7,918,480	S.J あとボム1発あれば…	8面 上級 シューティー
通信欄	●みなさん楽しくゲームをしても、サイル忘れには気をつけてな。この前、シーバスフィッシングでスズキが釣れた。よかった。 by YAS			

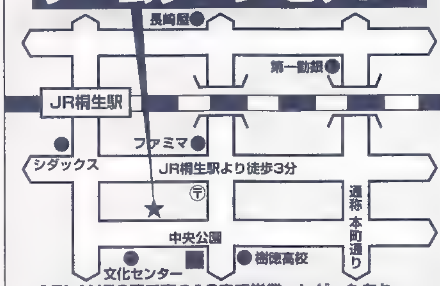
ロッキーワールド仙台
宮城県仙台市青葉区中央3－8－33ピースビル南町1F ☎(022)263－6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングファイターズ2(スレイブ)	88,662,350	C.K	ALL
2	バトライダー(上級)	6,777,670	田中メガ吉	7面
3	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ)	1,843,800	SSM	2－5 (連)
4	ストライカーズ1945II(フォッケンウルフ)	1,442,500	MOU	2－3 (連)
5	マーヴルVSカプコン(ロックマン・ウルヴァリン)	2,624,400	C.B	ALL
6	月華の剣士(玄武の翁)	4,423,600	C.B	ALL
7	モトクロスゴー(上級)	3'22"73	TET	完走
8	セガラリー2(ランサーエボリューションV)	2'47"70	A.S	初級 MT 完走
通信欄	●セラガリー2入荷しました。ラリー好きなお客様のご来店をお待ちしております。			

プレイハウスLee
千葉県船橋市本町1－9－4 ☎(0474)33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	1,214,800	FANG	ALL ハルク ジン
2	マーヴルVSカプコン	1,239,400	C.F	ALL 春麗 ウォーマシン
3	マーヴルVSカプコン	1,125,100	F.W	ALL モリガン ガンビット
4	マーヴルVSカプコン	1,194,600	A.M	ALL 飛龍 ロックマン
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,746,800	F.R	ALL ザベル
6	ゼクセクス	1,018,000	H.M	2週目1面
7	バーニングフォース	84,200	H.M	2－1
8	メタルスラッグ2	4,191,940	Z.W	ALL
通信欄	●AOUショーで唯一のアクションゲームだった、メタルスラッグ2が大好評です。演出がとても楽しいですね。マーヴルVSカプコンも隠しキャラの使用で盛り上がっています。 担当 図の字			

ゲームゾーン ピア21



・1PLAY50円で夜の12まで営業。レゲーもあり。
・ボーリング場でボウリングやってから寄れる。
(スターレーン1F) (推薦：群馬県 若杉慶吾君)
群馬県桐生市巴町2-1821-36 tel.0277-46-4012

ワンコインA館
秋田県秋田市手形山崎町8－17 ☎(0188)31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(佐助)	76,480 8'47"87	犬の部屋雨もり説 KING	赤犬まで クラウド ティファ有
2	エアガイツ(YOYO陽子)	49,190	太陽の陽? 梅村丹八	9面
3	マーヴルVSカプコン	2,157,500	VHS	ALL 乱入キャラ有
4	バトライダーver.B(練習)	3,377,170	インテルインサイド!? いいのか俺? TAL	ALL (回)付
5	バトライダーver.B(一般)	7,726,980	VHS	6面 (回)付
6	ブレイジングスター(ウィンディナ)	31,024,520	REI	7面 (連)付
7	ブレイジングスター(DINO246)	27,070,070	藤野かほる非公認FC おみつ	7面 (連)付
8	侍魂(右京・羅刹)	429,900	パイソン金返さない説 KING	ALL ガンダラ有
通信欄	●新学期も始まり、花見の季節となりました。新しいゲーマー仲間を増やしたい方、是非御来店ください。夕方からは眼鏡の店員さんとか長髪の店員さんとか髭の店員さんとかがおります。気軽に話しかけてみてください。●吉田（兄)、来月勝負だ。㊐はどうかな? Ⓣ			

ゲームランド・コンティニュー
千葉県千葉市中央区春日2－5－1 竹久ビルB1F ☎(043)242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	3,839,600	素人スコアラー "きょーへい"	ステージ6 マルコ使用
2	バトライダー・上級、シャパーノーヘ、ミヤモヘ、ゾイドスネイ。	14,161,660	FKD－カロ	ALL(9S+) ロム旧Ver.
3	バトライダー(特別)(ワイルドスネイル、グラスホッパー、カーペット)	6,204,770	AOP 嗚呼無道ポリス所属	ステージ16 ラスボスで死亡
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(社、庵、紅丸)	632,500	FAL一桜塚葉月	ALL
5	私立ジャスティス学園(響、素顔アキラ)	4,849,800	人斬り包丁	ALL
6	エアガイツ(李 書文)	82,000	FNB ラムセス(1999)	ALL
7	エアガイツ(韓大韓)	86,410	AOP バトラ子バッヂ開発中	ALL
8	エアガイツ(韓大韓)	6'35"98	AOP ↑彼には7つの謎が	ALL
通信欄	●アームドポリスバトライダーがBバージョンになりました！エアガイツも良い感じですが、やってる人少ないですなー。そんなに敷居の高いゲームじゃないんですが… ダーシャシャシャ駄目だッ刃牙君相手が悪すぎるッ！			

プレイシティキャロットパークレーン
群馬県高崎市歌川町8 ☎(027)328－0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(李 書文)	96,770	今 慟哭にハマり中 by穴クラとのまくん	ALL ティファ有 マテリア剣有
2	エアガイツ(李 書文)	6'28"71	今 対戦が熱い。by穴クラとのまくん	ALL ティファ有 マテリア剣有
3	エアガイツ(JO)	7'45"57	え～センチがもう半額うるうる。	ALL ティファ有 マテリア剣有
4	マーヴルVSカプコン(ウルヴァリン・ウォーマシン)	2,041,700	IGU	ALL CPU乱入有
5	私立ジャスティス学園(響・さくら)	4,992,000	IGU	ALL 選抜 響有
6	ストリートファイターIII2nd(豪鬼)	4,698,900	とのまくん	ALL 滅
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(テリー・アテナ・紅丸)	511,300	by穴クラとのまくん	ALL
8	リベログランデ(カメルーン)	+16	とのまくん	ALL ループレヒト
通信欄	●このたび明日香ちゃんをこよなく愛しているとのまくんは、転職しまぁ～す。なのでハイスコア担当者の後任は、中川さんなのっ。またエアガイツの大会を第2・4日曜に開催しています。1位にはなんと販促ポスターをプレゼント。ひそかにレベル高いかも。			

プレイランド・ドリーム
福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130 ☎(0246)43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(ロール・ジン)	2,416,400	Y・H	1cALL
2	マーヴルVSカプコン(ロックマン・ジン)	1,946,600	Y・H	1cALL
3	マーヴルVSカプコン(ロックマン・飛竜)	1,832,600	P.ずっき	1cALL
4	マーヴルVSカプコン(ウルヴァリン・飛竜)	1,760,900	マッコイ	1cALL
5	マーヴルVSカプコン(ロックマン・春麗)	1,506,200	Y・H	1cALL
6	マーヴルVSカプコン(飛竜・ウォーマシン)	1,331,100	Y・H	1cALL
7	マーヴルVSカプコン(モリガン・ベノム)	1,238,000	Y・H	1cALL
8	私立ジャスティス学園(響・雷蔵)	5,534,300	Y・H	1cALL
通信欄	●春が来て、ドリームもお客様の入れ替えがありました。地方に行ってしまったみなさまお元気してますか?新一年生もたくさん増えて、ドリームはにぎやかです。淋しくなったら、いつでも電話くださいね！待ってるよ！ by 美幸さん			

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1−16−8セクション7ビル1F　☎(0425)76−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン (リュウ、飛竜)	1,573,500	鈴木　正義	1cALL
2	パズルボブル4	51,526,620	えっちゃんのチョコはふくしゅうのチョコ?	1c、20面
3	プチカラット	1,676,530	越生翼	ノーマル・パーフェクト8回
4	ライデンファイターズ2	58,535,160	M.S	1cALL フェアリー
5	メタルスラッグ2	2,921,590	FOX	
6	Gダライアス (ゾーンο)	33,519,950	汁バー俺	1cALL
7	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	4,966,600	H.K	1cALL
8	ウィンターヒート (TOTAL)	11,057	Y.Y	カール・ヴァイン

通信欄　●立川P.C（黄色いゲーセン）様、ゲーメスト掲載おめでとうございます。また遊びに行きます。当店のハイスコアはへなちょこです。常連のみなさまもっとSTGをやってスコアを出してください。毎月掲載するスコアをしぼり出すのが大変っス。

アミー

東京都板橋区赤塚新町1−22−4　☎(03)3977−0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (紫鏡)	1,598,200	水無月サトシ	ALL
2	月華の剣士 (一条あかり)	1,186,000	HMB	ALL
3	私立ジャスティス学園 (太陽学園)	2,134,300	へきる星人	(恭介、アキラ) ALL
4	私立ジャスティス学園 (外道高校)	2,224,200	ホフマン	ALL (エッジ、サクラ)
5	私立ジャスティス学園 (ジャスティス学園)	5,028,200	水無月サトシ	ALL (恭介、雹)
6	マーヴルVSカプコン (ウルヴァリン、ロックマン)	3,295,900	天満豪鬼	ALL
7	メタルスラッグ2	2,100,900	KAW	途中
8	パズルボブル4	48,020,300	T.T	7面

通信欄　●今年も当店の常連さんで卒業した人、就職した人、大学へ行く人それぞれの人生の旅立ちのシーズンです。自宅は遠いのに学校が近くなので毎日来てくれた学生諸君ほんとうにありがとう！また近くへ寄ったら必ず近況を報告がてら遊びに来てください。おめでとう!!

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2−5−10　☎(048)752−3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァーン	4,635,000	AAB	3号機
2	ブレイジングスター	8,205,690	DDT	4C
3	ショックトルーパーズ	11,868,200	DDT	
4	Gダライアス	31,278,140	S.K	
5	達人王	1,331,610	AZU−K.S	
6	閃激ストライカー	539,453,490	HRO	9−2
7	R−TYPE	355,700	HON	
8				

通信欄

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1−4−3外山ビル1・2F　☎(0424)24−4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	5,994,500	いなちん	ALL
2	月華の剣士 (雪)	1,867,800	ゴンゾウ	ALL
3	メタルスラッグ2	2,771,530	しのぶ	ステージ5まで
4	ブレイジングスター (ペプロス)	11,335,810	ウルフルズ	ステージ6まで
5	マーヴルVSカプコン (飛竜・ウォーマシン)	1,685,300	やじま	ALL
6	マーヴルVSカプコン (リュウ・シャドウレディ)	1,524,600	秋葉原ダイスケ	ALL
7	マーヴルVSカプコン (スパイダーマン・ウルヴァリン)	1,643,800	とらぼるた	ALL
8	エアガイツ (ヨーコ)	8′11″62	DEF	ALL

通信欄　●…なんか疲れたッス。
http://www.alpha-net.or.jp/users/jtht7714/DELRAY htp です。3000アクセス頂きました。ありがとうございました。

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2−27−14　☎(03)5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター	16,689,640	へなちょこGENさん	ALL ウィンディナ㊤
2	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	111,518,000	両替野郎DON	ALL㊤
3	パズルボブル4	20,266,450	NSTにっき〜	ALL
4	バトルガレッガ	13,914,890	ABE−SDD−DAR	ALL　ミヤモト㊤
5	19XX (ライトニング)	18,559,200	SUX	ALL　残5ボム 5氷有り
6	私立ジャスティス学園 (雹、恭介)	8,615,300	XYZ君、恐るべし。㊥	ALL
7	ぷよぷよ	2,509,876	北村図誕生記念、SPD−H.T	ALL
8	ぷよぷよSUN	910,334	ぷよSUNマスター石井雄太(Y.I)	ALL　やさしい 18、16、16

通信欄　●3月下旬に、店内改装及び、ビルのメンテをする予定です。（これが掲載される頃は完了していると思いますが…）今まで他方面でご迷惑をおかけしていたお客様、（水漏れ事件とか…）本当に申し訳ございませんでした。また、安心して遊びにいらしてください。

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1−36−2　☎(03)5398−3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	1,986,200	M.L.L.LOVE (リュウ、ロックマン)	1PLAY¥100 ALL
2	ショックトルーパーズ	12,566,300	石油王(リオ)	1コインALL 山岳コース
3	ウインターヒート (ダウンヒル)	32″32	超能力悪用同盟略してCHADOだ。	ゲルマン魂
4	ウインターヒート (総合)	11,668	スタジャンNo.139番	工藤君
5	私立ジャスティス学園	5,971,700	I♡LOVE虹野 (恭介、ひなた)	3月8日撤去済 ALL
6	私立ジャスティス学園	4,456,900	小川 (雹、雷蔵)	1PLAY¥50 ALL
7	私立ジャスティス学園	6,224,600	H.T−TNPN (雹×2)	ALL
8	エアガイツ	83,370	I♡LOVE虹野 (YO−YOYOKO)	ALL クラウド、ティファ有

通信欄　●とりあえずうちの店は、レゲーが最近増えています！
なぜかわからないくらい増えています。昔のゲームも、けっこーおもしろいぞ？ご来店お待ちしています。P.S.Y、Iさんご来店お待ちしています。　by　目が星になった♂より

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2−22−21南ビル2F&B1F　☎(0423)91−0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	2,244,600	KAW 全部裏キャラだぞ!	ストライター飛竜 裏ハルク　ALL
2	マーヴルVSカプコン	2,075,900	KAW すごいだろ〜!	ストライター飛竜 モリガン　リリス
3	マーヴルVSカプコン	2,350,600	KAW おしえてやらねー!	ストライター飛竜 ロール　ALL
4	マーヴルVSカプコン	2,374,800	KAW ガードしてぇ〜!	ストライター飛竜 裏ウォーマシーン
5	マーヴルVSカプコン	2,139,000	KAW 裏ジン使いてぇ!	ストライター飛竜 シャドウレディー
6	マーヴルVSカプコン	2,245,000	KAW ベノム超ヨワー!	ストライター飛竜 裏ベノム　ALL
7	ハイパーオリンピック イン　ナガノ	1′33″70	PRO	スピードスケード NOR
8	ハイパーオリンピック イン　ナガノ	289m8	KAW	ジャンプ RUS

通信欄　●今回もKAWさんのハイスコアで埋まりました。只今絶好調マーヴェルVSカプコン、でも、この号がでる頃には、リアルバウト餓狼2が出てるわけで。まあ、いいか。尚、当店では、フィギュアグッズ等の景品も大量入荷してますので、そちらも、是非、よろしく！

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2−12−9駒込富士ハイツ1F　☎(03)3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	1,862,360	Y・K	不明
2	マーヴルVSカプコン	1,266,500	TKY	ALL
3	私立ジャスティス学園	6,790,700	S$A (雹、さくら)	ALL
4	ゲット・バス	9,770g	AGF	ALL パレスにて
5	Gダライアス	28,875,590	S・W	ALL
6	ウインターヒート	11,959	・・・	ALL 総合ポイント
7	ブレイジングスター	10,601,100	CCCCC	不明
8	エアガイツ	58,370	A・S	SHUWEN

通信欄　●面白いですね、SNKの「メタルスラッグ2」。あと、カプコンの「マーヴルVSカプコン」も上々です。隠しキャラ何人いるんでしょうか？この号が出てる頃、「電車でGo2」が入ってます。春の新作も一通り出揃い、みなさまのご来店お待ちしてます。　by　T・E

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64−4　☎(03)3964−3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	2,012,860	ECG−テラ　ネコに耳でGo!!	4面逃げまどう人々。
2	メタルスラッグ2	2,280,160	ECG−テラ　台車でGo!Go!	5面 もんぜつ死!
3	メタルスラッグ2	2,503,090	ECG−テラ　そーなっちゃうわけだ!?	5面、電車に引かれる。
4	メタルスラッグ2	2,560,150	ECG−テラ　リンゴの時は65万。	5面、戦車に引かれる。
5	メタルスラッグ2	2,614,500	ECG−テラってゆーか電車3台壊せんのか	5面もんぜつでふん死。
6	メタルスラッグ2	2,696,120	ECG−テラ　バイオハザードになってる。	5面液体でゲロ死ぬ。
7	ブレイジングスター (DINO246)	33,663,690	DSP−たろまん ボタンがヘタレ。	ラスボス 1000万落ち。
8	バトライダーVer.B (カーペット)	12,521,860	DSP.バシネット R死すべし。	9面

通信欄　●おうっ！俺だよっ！元気ィいい?いいかよーく聞けっ！俺達が最初で最後のアナーキーだス！好評連載第三回茶ぶ台日記！最近、おもしろい事がないので困っています。僕の周りに笑いはなく、みなキレぎみです。シクシク。ところで給食まだ？

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1−10−7一番街ビル1F　☎(03)5386−2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	102,939,230	ヌルすぎ男	ALL　連付き
2	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	107,181,180	両替野郎DON	ALL　連付き
3	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,856,500	下手すぎG.F店員	ALL　連付き 残×0　ボム×2
4	Gダライアスver.2 (ZONE ο)	54,141,780	バレッタ連合軍 NHY	ALL　連付き
5	怒首領蜂 (A−TYPE)	439,444,020	所詮この程度 素人シューターMSA	ALL　連付き LASER強化
6	マーヴルVSカプコン (リュウ・ウルヴァリン)	1,559,900	H.T	ALL
7	私立ジャスティス学園 (雹、雹)	6,103,600	H.T	ALL
8	プチカラット (ふつう)	2,226,610	CR2(殺す)	ALL　師匠

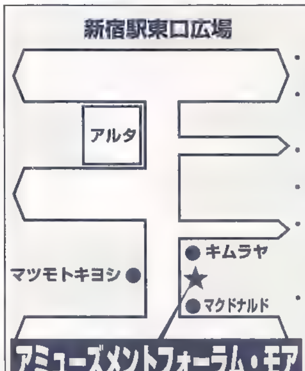
通信欄　●早いもので、ケンタゴンも5月12日には、OPEN3周年を迎えることとなりました。これも一重に、優秀なスタッフのお陰でしょう…。冗談はさておき、日頃、御来店してくださるお客様に、感謝の意味を込めて、5月10日前後に、何かイベントを行います。来てね！

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4−7西村ビル2F　☎(03)3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷　龍2 (2P側)	5,708,120	DKR	ALL
2	私立ジャスティス学園 (雹、恭介)	7,432,800	MUR	ALL
3	19XX (ライトニング)	18,563,400	元培地職人 MRC−SVX	残5ボ5氷有り 2P側、バグ無し
4	バトライダーVer.B (練習コース)	1,066,220	指笛バンザイ!! 貧乏シューターABS	ステージ3　ショートカット娘※3
5	バトライダーVer.B (上級)	5,714,320	GDM−CIMA	チッタ・Fバロン・パーティー
6	ライデンファイターズ2 (ミクラス)	89,049,930	GDM−CIMA	ラフレシアで死亡
7	ライデンファイターズ2 (ダークソード)	75,879,300	GDM−CIMA	ステージ7 ラフレシア直前
8	バトルガレッガ (シルバーソード)	12,330,370	貫通弾欲しい GDM−CIMA	ラスボス 最終形態

通信欄　●富士見台店…西武池袋線富士見台駅南口より右へ徒歩1分。
高円寺店…JR中央線高円寺駅南口よりルック、パル商店街へ徒歩8分。各種人気、レトロゲームを揃えています。ぜヒッ!!
江古田店ももちろんよろしく。　by　博士くん



<B2~4F>

- 女性に安心のキレイなフロア
- ほとんどのゲームがサービス設定
- シューティングには連射つき
- レトロゲームもあり
- コミュニケーションボード　&　イラストボードも設置
- 月イチベースで大会もあり

（推薦：NAO）

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東１－１－３　☎(053)439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(ショーティー×3)	8,487,580	SDD-KRQ	1coinALL 上級
2	月華の剣士	1,641,400	Y.K	雪使用
3	私立ジャスティス学園	4,390,000	BRN	恭介、雹使用
4	メタルスラッグ2	2,365,870	MYB	
5	ショックトルーパーズ	25,823,400	TK	1coinALL チームバトル
6	ル・マン24	1'06"868	CHAキリ	ポルシェ917K 耐久　MT
7	レーシングジャム	2'15"053	HBB	ロードスター 初級　MT
8	ファイティング武術2nd!	2'16"86	ラブラブ蘭芳スクール水着求ム♡ビキニ可。	蘭芳使用

通信欄：●ハーイ！みんなビンビンしてる？俺は今日も、ビンビンだぜ。来るぜ！来るぜ！来た！うぉーライアーラーイーアー－－!!
なーんて熱気と気分になりたい人は浜松西ICおりてまっすぐ2km GAME OFF　いろはへ。　by　ヒゲ。小太りはちょっと…

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神１－２－６　☎ (0543) 64－8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター(ヘルハウンド)	28,800,930	STARWIND& HAWKING商会	ステージ6
2	ブレイジングスター(DINO　135)	32,409,220	T・M－YUI	ステージ7
3	怒首領蜂(C－S)	238,059,280	ABE－SDD－DAR	ALL 火蜂突入残183
4	バトライダー	5,960,120	ABE－SDD－DAR	SPECIAL Phase　15
5	バトルガレッガ(DIVING FOX)	8,975,510	ABE－SDD－DAR	ALL
6	バトルガレッガ(IRON MACKEREL)	10,784,940	ABE－SDD－DAR	ALL
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,792,110	ABE－SDD－DAR	ALL
8	ブレイジングスター(ヘルハウンド)	25,740,000	ハイスコア出しに来てくださいSDD－DAR	ステージ6

通信欄：●NST－にっきー様、NST－GEN様、NST－桐沢様、Pigdon様、RCA－NST様、きつね様、その他多数の方々、先日はお世話になりました。こちらは、電プチも連射もついてませんが地道にがんばってます。　ABE－SDD－DAR

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎(0550)83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(会長、学長チーム)	4,743,000	3.D	ALL
2	ストリートファイターIII2nd(ゴウキ)	3,864,800	893	ALL
3	月華の剣士(斬鉄)	3,351,400	XYZ	ALL
4	月華の剣士 サバイバルモード(楓)	40人斬り	XYZ	
5	マーヴルVSカプコン(ベノム&ロックマン)	1,957,500	893	ALL
6	エイリアンVSプレデター(リン)	4,549,200	KLS	ALLノーミス
7	ぷよぷよSUN(ふつうモード)	823,553	T.M	ALL
8	プチカラット(うでだめし・かんたん)	2,219,800	AKR	ALL9段

通信欄：●センチグッズ、ときメモグッズ他続々入荷中！御殿場に、おたちよりの際には、（バス、電車まちの方も）ぜひ当店まで，
P．S．今年こそ（もう3月だけど・・）大会をひらきたいものですね・・・。　店員MRT

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎(058)274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル4	70,829,720	A・I	1ステージ 20　ラウンド
2	エアガイツ(三島拳)	8'56"28	A・I	ALL
3	メタルスラッグ2	1,629,140	H・K	ステージ　4
4	マーヴルVSカプコン	1,491,900	TAK	スパイダーマン ロックマンALL
5	レーシングジャム(ナイトコースT・T)	2'02"660	YAS	インプレッサAT WRX
6	レーシングジャム(DAYコースT・T)	2'11"642	DAI	インプレッサAT クーペ
7	プチカラット(うでだめしモード)	3,127,020	HRA	パトラコ　師匠 ふつう　ALL
8	エアガイツ(YOKO)	84,810	PCM	ALL

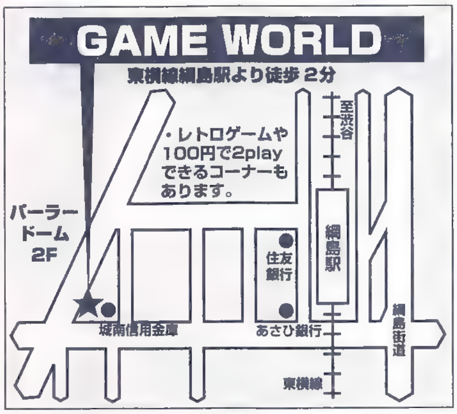
通信欄：●春だー！春と言えば格闘ゲームの季節（なんでやねん！笑）当店も例によって「対戦格闘物」が熱いのですが、中でも「マーヴルvsCAP」や「エアガイツ」それに「RACINGJAMツイン」などに人気があります、（って何んでJAMツインが「対戦格闘」やねん！笑（堕落天使もあるよん））

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26　大船会館2F　☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II(モスキート)	2,844,800	おそ松	ALL 残×0　B×1
2	プチカラット(うでだめし・ふつう)	3,593,090	シル	ALL
3	ライデンファイターズ2(スレイブ)	108,048,070	J.A.L	ALL
4	私立ジャスティス学園	2,533,300	Y.A	あきら・英雄
5	ストリートファイターIII2nd(ダッドリー)	4,845,700	KKK－KAZ	ALL ロケットアッパー
6	鉄拳3(シャオユウ)	1'29"61	KKK－KAZ	ALL
7	ストリートファイターIII2nd(リュウ)	4,219,700	裏卍一族(同級生2でGO!)	ALL 真・昇龍拳
8				

通信欄：



アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202　☎(044)556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹・恭介)	6,189,400	KEN TAKEUCHI	ALL　フリー
2	私立ジャスティス学園(さくら・雹)	6,106,600	MEGUMI	ALL　フリー
3	私立ジャスティス学園(岩・雹)	5,849,600	MEGUMI	ALL　フリー
4	私立ジャスティス学園(雷蔵・雹)	5,698,900	MEGUMI	ALL　フリー
5	私立ジャスティス学園(さくら・さくら)	4,233,900	KEN TAKEUCHI	ALL　フリー
6	私立ジャスティス学園(さくら・恭介)	3,933,700	KEN TAKEUCHI	ALL　フリー
7	私立ジャスティス学園(岩・さくら)	2,898,000	MEGUMI	ALL　フリー
8	ドンキーキング	197,300	REI	8－4

通信欄：●ハイスコアの申請が少ない！みなさん遊びにきてねまる！　by　記入者

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎(054)253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(リュウ&モリガン)	1,124,400	出しただけなんだよねー　SYG	1c ALL
2	私立ジャスティス学園(雹&恭介)	5,309,400	斉藤様　コーラごちそう様でした　如月涼	1c ALL 24HIT
3	バトライダー上級(ゴールデン「A」×3)	8,733,610	KIL－EES	Z・CITY F・Cボタンアリ
4	バトライダー(Wスネイル・バースティ・カーペット)	5,829,760	サターン版ガレッガ(アレンジ)を音楽を如月涼	12面スペシャル F・Cボタンアリ
5	メタルスラッグ2(エリ)	3,018,680	聞いてたら涙がいい如月涼	ステージ6
6	ブレイジングスター(ペプロス)	23,879,020	スゴクヒクイネートホホーゥ　SYG	ステージ7
7	月華の剣士(玄武の扇)	1,721,900	マッタクヒクイ点数ネー　SYG	1c ALL
8	プラスアルファー	2,178,200	とちゅうでステゲーネ残12　SYG	2－5

通信欄：●只今ハイスコアによるイベントをやっております。出したらなにかいい事があるかも？ぜひとも出してください。スコアを出した方は気軽に店員に言ってください。あとこのイベントはできるかぎり続けて行きますので近くまで来たらぜひ当店によってってね♡　by SYG

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋１－14－2　☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(ウルヴィ・飛竜)	1,666,300	BSサイババ軍団 ジャムおじさんの最期	ALL 船橋店
2	マーヴルVSカプコン(リュウ・ウルヴィ)	1,588,900	新の神 by桜井浩二	ALL 船橋店
3	私立ジャスティス学園(エッジ、アキラ)	1,565,200	コーヘイ	ALL 経堂店
4	バトルサーキット(エイリアングリーン)	2,714,400	パワーグラデーション	7面 船橋店
5	X－MENvsストリートファイター	4,097,500	未来の神 by桜井浩二	ウルヴィ　リュウ ALL　船橋店
6	バーチャファイター3tb(シングルモード)	2'25"32	ぶる²MRY－万能文化テロ娘	パイ ALL　船橋店
7	Gダライアス(μゾーン)	28,528,730	へろ²MRY－煎茶録茶こどちゃ	ALL　残×3 車付き　船橋店
8	雷電II(1P使用)	1,512,850	グッドクラシック STF－桑名摂津守	1－7　連無し 経堂店

通信欄：●やっと温かくなってきましたねー！桜を見るため場所取りする人やBSアンテナ買う人も多い（?）今日この頃ですがみなさん元気にゲームしてますか？進学等で近くに引越してきた方ICをよろしくねー！マーカプかなり盛り上がっていい感じです！　by　店員m

AMクルーザー・シール

東京都新宿区神楽坂２－10　カグラヒルズ１Ｆ　☎(03)3267－8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(一般、マリア×3)	5,615,620	CYT－勲章落とすしぃーDAN㊧	ALL BLUNTのみ
2	バトライダー(上級、マリア×3)	7,946,080	SGL－だめでチューVEG㊞	ステージ6 1UP2個落とし
3	ライデンファイターズ2(チェイサー2000)	103,486,320	少佐殿、ボムが足りません㊍	ALL　㊞ ミクラス×20
4	ストライカーズ1945II(疾風)	2,068,500	CEE	2－7　㊞
5	Gダライアス(zone ν)	37,034,410	AKF	ALL㊞　残×2 50万落ち
6	Gダライアス(zone ο)	49,902,190	SGL－DHA	ALL㊞　残×2 230万落ち
7	プチカラット(うでだめし、ふつう)	6,348,880	当然だわ! 完結更新　ELI	ALL サファイア
8	月華の剣士(サバイバルモード、楓)	34人斬り	イカれ人斬りLUU㊚	

通信欄：●SGL－BEF氏、SGL－DHA氏、AKF氏、その友人氏、ご来店ありがとうございました。BEF氏、バトライダー大変参考になりました。またのご来店をお待ちしています。なお、当店ではスコアラーを随時募集中です。（マジ）　スコア担当：VEG㊞

P.C立川店

東京都立川市柴崎町３－３－９　☎(042)524－1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プチカラット うでだめしモード(ふつう)	10,074,070	Mr.まさし君	ALL サファイア使用
2	Gダライアス(λゾーン)㊞	30,852,120	DAI DAI先生DAI発狂	ALL　オトシゴで20万落ち
3	Gダライアス(οゾーン)㊞	53,512,240	みてろよ!ヨシオ!! 919XYZ連合㊎	ALL 30万×1落ち
4	Gダライアス(μゾーン)㊞	33,950,160	4649ノクダ連合©亀には自信ありますよ	ALL　特別安価突入時2210万
5	ウインターヒート(クロスカントリー)	4'36"33	SMK師匠	リック 1673点
6	ウインターヒート(スラローム)	22"47	SMK師匠	リック　ノーミス 1626点
7	ライデンファイターズ2(スレイブ使用)㊞	103,265,810	T.K くわえタバコの憎い奴	ALL ミクラス×19
8	ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ使用)㊞	2,502,800	ANT	2－8

通信欄：●プレイシティキャロット納屋橋店の山本様、先日は大変お世話になりました。そちらに渡した資料等は、役に立ちましたでしょうか？また、名古屋へ行く機会がありましたら、寄りたいと思うので、よろしくお願いします。　ハイスコア担当・大原

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田７－４－７　成田ビル２Ｆ　☎(03)3734－1367

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン(ライデン)	4'34"90	AKI　ラーイデン	タイムアタック ALL
2	バーチャロン(ライデン)	5'20"16	MT	タイムアタック ALL
3	バーチャロン(テムジン)	5'21"10	AKI　ハメハメ	タイムアタック ALL
4	バトライダー	7,036,990	橋本龍哲バシネット&naMrII土しおらす	
5	Gダライアス	44,325,030	そらかち㊞㊞	1c ALL㊞
6	レイストーム	1,995,100	TVN　レイストーム曲がいいな	
7	ライデンファイターズ	22,161,300	K.M　ま～これぐらいかな	
8	V－V	2,113,100	R.K キビシーチュウノ	

通信欄：●ときメモ&センチ&サクラ大戦等マニアックなUFO景品が勢揃い！凄すぎ～うれP～！一寸古いガンダムやマジンガーZ等、スーパーロボットアクションフィギュア有！～マニアから一般のお客様まで楽しめます。さあ、みなコスモメディアへレッツラGo！　河原

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎(052)452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹&雷蔵)	4,672,700	テツコとその仲間たち やっぱせっきょう3年	ALL だしただけ
2	マーヴルVSカプコン(モリガン&ウルヴィ)	1,852,300	アトムのストーカー DIO－RZⅡ	ラスボスまで ウラベノム
3	ボスコニアン	192,360	ぬひょ～っ、やっと19万ダス。をざきゅ	13面
4	ライデンファイターズ2(スレイブ)	84,916,180	NGK－T畑	真のラスボス死に連付
5	サイヴァ ーン(3号機)	8,227,890	NMT8、2i	2－2　連付
6	ブレイジングスター(ウィンディナ)	34,384,300	逆間坦HMX－12	ラスボス　連付
7	バトライダーVer.B(ストローマン、上級)	10,655,530	竜翠玉	ラスボス
8	バトライダー(ストローマン、上級)	9,189,800	竜翠王	7面
通信欄	●ごめんなさい。いろいろな理由でファイナルロマンス4は入荷しません。しかし、4人用ゲームは（メーカーが作ってくれれば）どんどん4人用でやります。期待して（ゲームが出るのを）待っててください。P．S．トキメモグッズ大放出中。			

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148－1　☎(025)373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(HAN)	7′07″26	HAL	クラウド、ティファ有　ALL
2	マーヴルvsカプコン(飛竜、モリガン)	1,803,400	HIDE－BU	P×2 ALL
3	マーヴルvsカプコン(リュウ、モリガン)	1,557,300	Achu	ALL
4	バトライダー(ストローマン×3)	8,245,130	HIDE－BU	7面ボス
5	バトライダー(カーペット×3)	8,156,920	S・D	8面バシネットR
6	レーシングジャム(180SX)	2′12″178	酒井Micky㊌	ALL
7	ライデンファイターズ2(スレイブ)	101,173,450	XXO	真ボス有　連付 ALL
8	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	100,507,120	XXO	真ボス有　連付 ALL
通信欄	●春が近づいてきました。雪もなくなってきてイイ感じです。エアガイツ、パズボブ4、サイバーンなど新作入ってます。次回までには、EX2入ってるとウレシイッス。それからハイスコア初めての方でも気楽に申請してください。アツイスコア待ってます!!			

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎(058)247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン(ロックマン&飛竜)	1,158,300	TES	ALL
2	マーヴルvsカプコン(モリガン)	1,063,100	GTO	ALL
3	侍魂(覇王丸)	933,870	JOE	ALL
4	侍魂(橘右京)	924,150	JOE	ALL
5	私立ジャスティス学園(雹・恭介)	4,074,500	S・K	ALL
6	私立ジャスティス学園(雹　雷蔵)	2,840,400	CAS	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	3,590,900	TZR	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(テリー、山崎、拳崇)	545,200	TAK	ALL
通信欄	●暖かい季節になりましたが、当店の対戦格闘で熱くなってみませんか。マーヴルvsCAPCOMなど新作も入荷し、ますます盛り上がっています。腕に自信のある方、是非一度御来店ください。			

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎(0565)88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン	2,030,900	Y.C	モリガン&リュウ 1コイン　ALL
2	MSHvsSF	3,250,700	乱入キャラ㊒ ナリブー	ウルヴァ&リュウ 1コイン　ALL
3	X－MENvsストリートファイター	2,614,900	EVA	ウルヴァ&リュウ 1コイン　ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd	5,613,300	M.C	ユン使用 1コイン　ALL
5	ポケットファイター	2,772,200	いぬ	レイレイ使用 1コイン　ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,035,600		ハヤテ使用 1コイン　2－6
7	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,574,800		Fパンケーキ使用 1コイン　2－3
8	バトルガレッガ	10,999,100	東福山アキラ	ワイルドABC㊖ 1コイン　ALL
通信欄	●マーヴルVSカプコン！いたね♡かくれキャラ！みんなはいくつ見れたかな?いったい全部でいくついるのかねぇ～?とりあえず、店先では、シャドウ、センチメンタル、ロリガン（本当の名前は??）ロールぐらいかな?この号が出るころには全てわかってるかも！			

アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F　☎(0761)24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン(ロール、シャドウレディー)	1,480,900	YES	ALL(ロール乱入有)
2	エアガイツ(李書文)	80,490	小松ザンギ	ALL(EASY)
3	私立ジャスティス学園(響子、英雄)	4,769,300	YES	ALL(雹なし)
4	ストリートファイターⅢ2nd(ネクロ)	5,657,800	NAG	ALL
5	MSHvsSF(リュウ、憲磨呂)	821,900	M.K	メカゴウキ負け
6	鉄拳3(凌　暁雨)	1′35″25	D.Y	ALL
7	メタルスラッグ2(ターマ・ロビング)	2,141,350	NAG	ステージ5
8	ゼロガンナー(アパッチ)	407,300	KIS	ステージ4
通信欄	●VSシリーズをやっていられる人をよく見かけますが、スコア申請は何故かカプコンばかり．．．スコアラーのみなさん、いろんなゲームで申請してください。ガンシュー、パズル等のスコアを募集中です。また、ときメモ、センチメ等景品も充実しています。			

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎(0584)88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(YOKO)	9′20″01	L	ALL
2	エアガイツ(YOKO)	73,700	L	ALL
3	マーヴルvsカプコン(ロックマン&ウルヴァリン)	1,264,402	CAC	ALL
4	マーヴルvsカプコン(モリガン&飛竜)	1,243,900	ABC	ALL
5	私立ジャスティス学園(雹)	3,659,100	YMO	ALL
6	私立ジャスティス学園(さくら、ノーヘルアキラ)	3,127,700	Y.M	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	3,548,100	COM	ALL
8	月華の剣士(斬鉄)	1,584,700	A.T	ALL
通信欄	●エアガイツも入荷し、格闘ゲームは相変わらず対戦が盛り上がっています。格闘だけでなく、パズルや麻雀、プリクラなどのシール機やプライズマシンも各種設置してます。みなさん是非一度遊びに来てください。			

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎(0533)89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(サバイバルモード楓)	31人斬り	トヤマル	42人はいけるのか?目指せ50人
2	月華の剣士(守矢)	1,312,100	DIO－RZⅡ	ALL　まだ×2 あと50万
3	月華の剣士(翁)	1,784,600	DIO－RZⅡ	ALL ジジイ気合いれろ
4	月華の剣士(雪)	2,145,200	DIO－RZⅡ	ALL もうちょいいK
5	バトライダー(上級コース)	3,807,460	KOH	6面途中
6	私立ジャスティス学園(雹、雷蔵)	5,048,500	DIO－RZⅡ	ALL　パーフェクト3回ミス
7	私立ジャスティス学園(太陽学園チーム)	3,425,500	DJJACKY	ALL
8	マーヴルVSカプコン(モリガン ウルヴァリン)	2,157,600	D.O－RZⅡ	ALL てつさーん?
通信欄	●先日行われたKOF大会は、アミバさんの優勝でした。コメント：中島直樹（優勝）と山城学（準）のアミバコンビ、オレよりうまい奴に会いに行く！by馬大好きっ娘袴田雄司　次はスタグラ2で会いましょう！by　鳥老人：trz7003@yui.or.jP			

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎(076)275－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(ウルヴァリン・ロックマン)	2,403,700	HIR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
2	メタルスラッグ2	2,324,580	M.O	改造なし　4面 完全一人プレイ
3	私立ジャスティス学園(雹・さくら)	6,843,800	T.S	改造なし　ALL 完全一人プレイ
4	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	3,337,400	KNR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
5	X－MENvsストリートファイター(ウルヴァリン・ケン)	1,896,500	HIR	改造なし　ALL 完全一人プレイ
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・シェルミー・クリス)	675,200	M.H	改造なし　ALL 完全一人プレイ
7	エイリアンVSプレデター(ウォーリアー)	5,227,500	M.H	改造なし　ALL 完全一人プレイ
8	パズルボブル	33,739,550	FNL	改造なし　ALL 完全一人プレイ
通信欄	●県立松任高校にご入学のみなさま、正門向い?のゲームセンターファイナル松任店です。店頭の自販機の影にかくれて発見しにくい可能性はありますが、ビデオゲームは全台100円2ゲームで営業しております。ご来店を心よりお待ちしております。　by　店長			

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43　第1ビル1F　☎(0584)82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(雹・夏)	5,633,400	AMQ	ALL
2	バトライダー(マリア　LEVEL7)	8,970,380	MDK　きつー!	ラスボス
3	マーヴルvsカプコン(リュウ・ウォーマシン)	1,502,900	KAZ	ALL
4	バトルガレッガ(ガイン)	13,330,250	MDK☮	ALL
5	MSHvsSF(ウルヴァリン・リュウ)	2,115,200	GTO	ALL
6	ゼロガンナー(ガンシップナカジマ)	553,100	N.B	STAGE6
7	エアーガイツ(HAN)	8′29″03	H.Y	ALL
8	エアーガイツ(GODHAND)	75,190	TOM社長	ALL
通信欄	●あの一店長が、変わりました。わかったぁ～?そんでねぇー、大会を復活させてやりたいんだけどみんな来てくれるかなぁ－。あっ、当然優勝者には賞品でるしー、もちろん参加費は無料！日頃御利用の方々への感謝の気持ちを　こ♥め♥て♥……　ヒュー～			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎(06)994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2（フィオ使用）	3,332,500	A.K	6面まで ㊥無し
2	ブレイジングスター（ウィンディナ使用）	24,810,740	NOR	6面ボスまで ㊥有り
3	ブレイジングスター（ペプロス使用）	18,461,210	いかさま神父さん	6面まで ㊥有り
4	ゼロガンナー（コブラ改使用）	844,400	MRP－S.T	9面まで エキスパート
5	プラカラット（パール使用）	484,650	エヴァ	ALL・ストーリーモード・ハード
6	バトライダー（カーペット使用）	6,927,550	A.K	上級コース 7面まで
7	私立ジャスティス学園（雹使用）	5,199,900	DKG部員G.S	ALLクリア
8	怒首領蜂（TYPE－A）	102,997,450	DDI	2　5まで レーザー強化
通信欄	●バーチャロンの上手い方～！ぜひご来店を!!オラタンをご用意してお待ち申し上げてますっ☆・当店では店内のポスターやイラストPOPなども欲しいとおっしゃる方に差し上げています。（使用後）店員さんに相談してみてください☆　by：氷室&店員B氏			

ゲームスクエア・ゴジラ

三重県大津市大江2－17－25　☎(077)545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（モリガン・ウルヴァリン）	1,720,000	ヤマモト AQA	1c ALL
2	マーヴルVSカプコン（モリガン・ウォーマシン）	1,718,200	ELT	1c ALL
3	ストリートファイターIII2nd（ユン）	5,700,000	BBC	1c ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー2（ビクトル）	936,900	ドンドンクジラ	1c ALL
5	バーチャファイター3tb	5′20″90	AH	1c ALL
6	私立ジャスティス学園（雹&雷蔵）	5,243,400	CFC	1c ALL
7	ブレイジングスター（ウィンディナ）	18,548,210	メガネの兄ちゃん CAPCOM	1c ALL 7面最後
8	ピンボール JOHNNY MNEMONIC	7,633,160,520	昼の人 AAA	1c ALL
通信欄	●受験生のみなさまご苦労さまでした。ストレス発散はゲームが一番。ハイスコアで桜ふぶきだ！			

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎(052)204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン）	5,183,700	PC立川店員O.K	2周ALL
2	ガンバード（マリオン）	1,506,100	ASG－ 如月浪人－RIN	A.L㊥付 1周目 3万 列車なし
3	レイフォース	5,940,700	世界記念？ LED	A.L㊥付 残×0
4	バトルガレッガ（サイン）	12,642,420	O.Kさんありがとう SOLID－AMC㊥	ラスボス 残270万
5	モトクロスゴー！（上級）	3′11″35	QBX	ALL 1人COM無 DEVIL
6	モトクロスゴー！（中級）	1′41″81	CNN	ALL 1人COM無 YZ250
7	アルペンレーサー2（レース）	1′37″369	ASG－ 如月浪人－RIN	ハイスピード ダウンヒル
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（藤崎）	1,395,200	点が低い NEU	ALL EASY 根性モード
通信欄	●当店では、エアガイツが対戦台×2台、シングル台×2台で稼働しています。対戦したい方、技を研究したい方は、ぜひご来店ください。思う存分プレイできます！			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町1－7－5　☎(0729)95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（ベノム・裏ベノム）	1,572,300	RYO	1c ALL
2	侍魂（服部半蔵）	932,800	OHI	ビッグバン
3	月華の剣士（楓）	34人斬り	耕一	辻斬り
4	ウインターヒート（ショートトラック）	43″00	EMO	中国
5	ウインターヒート（ジャンプ）	165m34	EMO	RUS
6	ウインターヒート（トータル）	11,617	EMO	GER
7	ウインターヒート（ジャンプ最低記録）	10m25	D.G	GER
8	ポリストレーナー	クリア	SHINJI	コンティニューしまくり
通信欄	●さらば、マドンナ（本当か???）、両国の兄ちゃん（合格おめでとう）、耕一（少し先だが）、[illegible]さん（もういないハズ）。●そして・・・、登場！！！西川ゲーセン（仮称）。●オラタン、リアルバウト2、対戦者求ム。　by KCZ			

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎(075)611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（ストライダー飛竜・シャドウディ）	2,157,800	DOドン	ALL
2	月華の剣士（斬鉄）	1,484,900	S.E	ALL、㊥
3	ウインターヒート（スピードスケート）	34″25	FNC	B・B使用
4	ウインターヒート（ショートトラック）	43″60	ゆげあきよし	ヨハン使用
5	ウインターヒート（スキージャンプ）	154m23	ゆげあきよし	ヨハン使用
6	ストリートファイターIII2nd（ユン）	7,147,300	SAS	ALL 3本設定
7	ぷよぷよSUN（ふつう）	451,453	ぷよサークルK・APC結成	ALL MAX13連鎖
8	ぷよぷよSUN（むずい）	229,779	K・APC－ARS（あらし）㊥	ALL
通信欄	●3月29日をもちまして、当店は閉店させていただきました。ご来店していただいたみなさま、ハイスコア登録していただいたハイスコアラーの方々、ありがとうございました。			

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎(0720)23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（ver.B）（マリア）（ノーマル）	11,145,570	へたれYUR	最終面 上級
2	バトライダー（前のver）（マリア）（ノーマル）	8,232,630	参効計録YUR	6面ボス
3	メタルスラッグ2（Fio）	2,868,730	JUN	5面ボス
4	メタルスラッグ2（Eri）	2,275,480	JUN	5面ボス
5	メタルスラッグ2（Tarma）	1,943,600	JUN	5面
6	怒首領蜂（C.レーザー）	204,640,720	鶏呼	2－6ボス
7	怒首領蜂（B.レーザー）	113,871,790	A.M	2－2
8				
通信欄	●「エヴァ」の映画と「999」の映画がついに公開!!観たいけど休みがないのでなかなか…。話がぶっ飛んで今月から「プレステ」の販売も始めました！「パソコン」のソフトも始めました！ほとんどデータ集物ですけど…。良かったら買ってください。			

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町2－3－12　☎(0722)24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	1′39″90	INO	ALL
2	鉄拳3（平八）	1′41″90	INO	ALL
3	パズルボブル4	6,619,480		20面
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（同付き）	483,500	クリア出来ません。	テリー、レオナ、マチュア
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（同付き）	235,200	クリア出来ません。	マーストリウス
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（同付き）	188,350	クリア出来ません。	クラウン
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（同付き）	170,400	クリア出来ません。	ザジィ
8	ハチャメチャファイター	6,255,900		1－4 イージー 連付き
通信欄				

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎(0774)24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（特別コース）	5,578,550	いじゅだ	ALL Cボタン付 グラスホッパー
2	マーヴルVSカプコン（モリガン、金のウォーマシン）	1,677,000	ムニとジョージと Q－BEEと	ALL CPU乱入有
3	怒首領蜂	173,659,100	とりあえず 2周目標 「いじゅ」←がんばれ	Cタイプ 2－5 ショット強化
4	エレベーターアクションリターンズ	999,999＋α	間に合いましたか？たもっちゃん ←OK	ALL カート使用
5	サンダー&ライトニング	184,318,260	RST－いまやらないでいつやるぅ（笑）	ALL 残1
6	天地を喰らう	5,159,600	K.K㊥君	ALL 関羽
7	ティンクルスタースプライツ（メモリー女王）	2,332,050	APR＝天上院桂さんにラブ宇治新黄ナコ	LV8 11機設定 ノーミスALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,491,400	なんちゃ＝虹野もクリア済だ六地蔵美樹原	藤崎詩織 ALL
通信欄	●先日のバーチャ3tbの大会に多数の参加をいただき、誠にありがとうございます。さて、3月15日号掲載の当店のこのコーナーに間違いが3ヶ所あります（笑）。3点とも正しい記録に直せた方の中から抽選で一名様に貧弱な粗品を進呈します。〆切は4月末日です。			

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野駅前通りベルタウン2F　☎(0598)21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	95,430	BEE	ALL YOYO陽子
2	マーヴルVSカプコン	2,846,500	天満豪鬼	ALLロックマン ウルヴァリン
3	メタルスラッグ2	3,313,720	らくだのココロ	5面 Fio
4	私立ジャスティス学園	6,409,100	S・T－STOS	ALL 雹 雷蔵
5	ブレイジングスター	22,264,590	②	6面ボス 2号機
6	Gダライアス Ver.2	38,731,580	発射オーライ？ 秋本欽一	ALL ミュー
7	バトライダー	8,633,390	FUK	7面ショーティー ミヤモト マリ
8	怒首領蜂	364,774,050	DON－AZL	2－7 Cタイプ
通信欄	●名古屋の②さん、天満豪鬼さん、津のミッチーさん、ご来店、ありがとうございました。またのご来店を、お待ちしております。　スコア担当 TAG			

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市坂町16－20　2F　☎(0720)27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	7′22″89	ARI	1coin ALL、ナジーム
2	エアガイツ	782,950	鉄拳マニア	1coin ALL 三島 拳
3	マーヴルVSカプコン	1,559,700	キャプテンキャプテン コマンドーキャプテン	1coinALL モリガン&飛竜
4	ウィンターヒート	4′39″3304	S.T	ノルウェー クロス
5	ウィンターヒート	30,330,04	MAOだよ～ん	ドイツ ダウンヒル
6	ウィンターヒート	22″81006	私がまあおなのね。	ドイツ スラローム
7	ウィンターヒート	40″95998	S.T	ロシア ボブスレー
8	ウィンターヒート	33″11001	S.T	イギリス スピードスケート
通信欄	●当店では鉄拳マニアを募集中。とくにうまい人、うま強い人、自信がある人はぜひ遊びに来てください。			

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎(06)351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルライスト（バイツ）	$163,200	天六ヨミー	1c ALL
2	エアガイツ（YOYOヨーコ）	93,900	ネコのさんぽフェチ♡ MAX－C	1c ALLティファ&クラウド㊥
3	サイヴァーン（3号機）	20,773,020	筋肉痛必死 I・H	1c2周ALL㊥ 1面－158万
4	バトライダー（カーペット×3）	15,302,290	MJK♡ALN	1c ALL上級㊥ BN2、BNR㊥
5	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	14,083,560	そつない君 D・I	1c ALL
6	ライデンファイターズ2（スレイブ）	102,719,620	I・H	1c ALL㊥
7	電車でGO!2 高速編（特級）	219.8km	コース別にしてね♡ FEV－EXっ㊥	1c ALL 98点、80秒
8	ぽっぷんぽっぷ（小夜ちゃん）	1,121,700	誰かMAP作って♡ 風船ハンターSGN㊥	1c ALL パズル、ふつうK
通信欄	●すっかり、春らしくなりましたね。（予想）春といえば、何かが終わり、何かが始まる季節。当店でも何人かの常連&店員が旅立ちます。実は、僕もその内の1人。今後は常連の1人としてよろしくです。　by 「JLTクルーのみなさまおせわになりました。」SGN			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎(0749)27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（シャドウレディ・リリス）	1,963,700	GIL（2D専門）	
2	マーヴルVSカプコン（シャドウレディ・リリス）	1,957,500	GIL	
3	マーヴルVSカプコン（シャドウレディ・リリス）	1,944,600	GIL	
4	エアガイツ（サスケ）	7′26″59	eiemu	タイム
5	エアガイツ（ゴッドハンド）	8′23″18	ジョルジーニョ（FD乗り）	
6	エアガイツ（サスケ）	87,400	eiemu（名前変っても やっぱし悪魔）	スコア
7	エアガイツ（サスケ）	83,110	eiemu（A・M改め）	
8	ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,332,200	BACゲイザー	
通信欄	●幕張のAOUショー行って来ました。相変らず続編ものが多くて目新しいものがほとんどありませんでした。でも一応話題作（FV2・RB2・オラタンなど）は展示してあったんで見れただけでも良かったっス。この号出る頃にはもう稼働してるんでしょーね。			

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F　☎(08275)3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリスプラス(ノーマル)	999,900	Y.O.前月に送るの忘れてました。	L99 ライン766
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,189,720	KEI	ALL
3	クレオパトラフォーチュン	172,442,160	SIN	ALL 1666ブロック
4	ウインターヒート(スピードスキー)	11"231	YUN	ドイツ人
5	ウインターヒート(ダウンヒル)	34"33	N.T	ドイツ人
6	ウインターヒート(ショートトラック)	44"73	YUN	ドイツ人
7	ウインターヒート(スラローム)	26"36	YUN	ドイツ人
8	ウインターヒート(ボブスレー)	41"82	YUN	ロシア人

通信欄：●バーチャロン・オラトリオタングラム入荷!!してると思います。夜に来店の場合は前もって連絡を電話でしてから来店されると助かります。車の方は駅のロータリーを利用されると便利です。20時30分以後は無料ですし。

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－1　☎(086)279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	91,690	BAD	季書文
2	エアガイツ	7'16"45	BAD	季書文
3	ティンクルスタースプライツ	1,335,760	メヴィウス命	1cALL
4	侍魂	942,450	OKI	はおうまるしゅう
5	メタルスラッグ2	2,433,160	OKI	
6	私立ジャスティス学園	5,729,100	A.K.A.「YUTAKA」	1cALL 雹・サクラ
7	マーヴルVSカプコン	1,671,300	BAD	チュンリー ウォーマシン
8	餓狼伝説スペシャル	2,139,400	TJV	キム・カッファン

通信欄：●当店レゲーが充実してきました。りゅうこ・がろう・KOF・侍魂・そのほかわくわくやブレイカーズも残しております。もちろん新作も一通り入っています。全国一のスコア目指してみんなガンバ！佐藤さん、ティンクルがんばってね。　by EX店長

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹林ビル2F　☎(0798)52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	NEO Mr.Do!	3,207,100	J.G.K－ALL㊖	ALL　残×0 EX×27
2	バトライダーVer.B(ストローマン)	11,636,630	PLF	ALL 5ボス×2
3	バトライダーVer.B(ストローマン、4号機、カーペット)	11,690,890	PAL	最終面
4	ゼロガンナー(コブラ改　AH－1SX)	1,454,700	K.K	ALL エキスパート
5	ライデンファイターズII(ジャッジスピア)	94,163,670	AMP－DEP	ALL
6	ライデンファイターズII(スレイプ)	87,011,350	帝国軍	ALL
7	怒首領蜂(TYPE－C－L)	220,044,980	爆裂7形弾	2－6
8	ストライカーズ1945 II(ファイングバンケーキ)	1,889,200	バナナってGO!	2　5

通信欄：●3月6日現在、2日後に㋡屋三宮でストIII2nd大会がある。すごく楽しみだ。おっと時間を確認しなければ。トゥルル…「はい㋡屋です。ストIII大会ですか？ジャスティスに変更になりました。うふっ♡」その日から店長のきげんがすこぶる悪い。　スタッフより

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10山代ビル1F　☎(0852)28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 御名方守矢（力）	1,927,400	D.O ようやったと思いますわ	1cALL
2	月華の剣士 鷲塚(力)	1,661,800	はやいとこ対戦台にしましょうやD.O	1cALL
3	月華の剣士 李烈火(技)	1,527,700	DBL－ZKB－NAI　びいたいぷ	1cALL
4	月華の剣士 天野(力)	1,011,100	天野　対戦なら強いのに・・・GUN	1cALL
5	月華の剣士 雪(技)	1,097,700	コントローラー早くなおして、ぱにょ～ん	1cALL
6	月華の剣士 斬鉄(技)	913,000	頼むよ!　ぱにょ～ん	1cALL
7	月華の剣士 楓(力)	872,200	ぱにょ～ん	1cALL
8				

通信欄：●当店ではヴァンパイアセイヴァー大会を企画しています。みなさんの参加お待ちしております。　担当．MASAKI

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎(03)3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター	24,209,830	JSC－DSP©	PEPLOS
2	メタルスラッグ2	1,810,100	大会バックレないでね メスター	4面死亡
3	エアガイツ(T.A)	8'00"79	RYO	YOKO ALL
4	エアガイツ(T.A)	7'07"50	蒼月　冬弥	SHUWEN ALL
5	バトルトライスト	ALL	殺助	バイツ ALL
6	エアガイツ	83,170	任務完了　明日は早番	YOKO ALL
7	エアガイツ	81,880	いまサラ98エアガイツ楽しい	SHUWEN ALL
8	鉄拳3	2'02"45	板橋ファラン 大会はシャオ	ファラン ALL

通信欄：●4月19日鉄拳3、5月3日KOF、4日ストIII2nd、5日エアガイツの大会をやります。鉄拳・ストIIIは2on2、KOF・エアガイツはシングルを予定しています。日程の変更等があるかもしれないので、興味のある方は電話で問い合わせてください。

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎(086)427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(飛竜&モリガン)	1,172,000	てろりん	1cALL
2	マーヴルVSカプコン(飛竜&キャプコマ)	1,135,900	てれぴん	1cALL
3	マーヴルVSカプコン(ジン&キャプコマ)	1,048,100	MASA	1cALL
4	マーヴルVSカプコン(飛竜&ウルヴァリン)	1,028,600	りんぼー	1cALL
5	私立ジャスティス学園(アキラ&さくら)	2,054,800	BPC	1cALL
6	プチカラット(モードふつう)	1,834,210	JESUS	1cALL師匠
7	マーヴルVSカプコン(飛竜&ウォーマシン)	1,318,300	みゅーれる	1cALL
8	ときめきメモリアルぱずるだま(早乙女優美)	1,733,000	TAX	1cALL

通信欄：●3月8日ヴァンパイアセイヴァー大会に出場されたみなさま有難うございました。この号が出る前に4月4日にも大会を実施してます。次回は5月3日（土）に大会実施予定（確定）です。それ以降は毎月第1土曜日に大会を開いていくことになりました。参加者常時受付中です。

アミューズメントハウス・マイズ

山口県下関市横野町1－20－16　☎(0832)58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(ヨーコ)	8'28"10	BCE	ALL
2	侍魂(風間蒼月)	930,050	うっそーんTOPなの Y.Y	羅刹使用 ビッグバン
3	メタルスラッグ2	3,008,010	最終面終わってるよ! SD－MIT	1c最終面の高笑するオヤジの所
4	ブレイジングスター(ウインディナ)	10,083,260	DAN	ステージ6
5	エアガイツ(ヨーコ)	8'32"29	S・Y	ALL
6	バトライダー(ストローマン)	4,944,410	HIV	ステージ6
7	バトライダー(バースティ・ストローマン・マリア)	4,871,980	DAN	ステージ6
8	バトライダー(ストローマン)	4,258,090	TAX	ステージ6

通信欄：●北九州小倉モールの鉄拳3大会たいへん楽しませてもらいました。MYS最強の竹原君大会名物??待ち軍団を退治&優勝おめでとう!遠征組希望の方・大会の日程ゲーム名MYSまでFAXおまちしております(0832－58－0417)ばんばんこちらから伺います。全国のみなさんどんな事でもFAX・FAXおまちしております!!(常連の方もOK)24時間受付中

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎(082)247－2335

	GAME	H-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(アテナ・テリー・庵)	606,600	YOU	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー2(フェリシア)	1,016,200	YOU	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2(レイレイ)	1,110,200	はちゃめちゃファイターやりてェ!!	ALL
4	マジカルドロップIII(ひたすら)	8,211,386	同級生レイちゃんバイトがんばれ	
5	ライデンファイターズ	36,684,230	NBA	
6	19XX(モスキート)	18,337,900	ウインティ中広エアガイツカプコンVSバズボ	
7	ストリートファイターZERO2アルファ(リュウ)	903,200	ブ4絶好調可動中ぜひご来店ください!	
8	上海III	98,400	ABC	12面

通信欄：●オリンピック終りました。これからは野球とサッカーの季節がんばれ日本!!がんばれ日ハム…いえ広島カープ!!スポーツ系のビデオゲームも熱いです。みなさん格ゲーもいいケド野球やサッカーもよろしくね。　by　ファシナトゥールの黒き翼♡

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎(086)274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(韓)	6'58"36	Y.A	ALL　ティノァクラウド出現
2	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	44'08"	SPN－SZN－AJK	ウルフ　ALL
3	バトルガレッガ(ガイン)	12,942,000	SPN－T.H－LofN	ラスボス死鳥240万
4	ストリートファイターII'ターボ(ケン)	1,274,900	SPN－PDT－KEI 伊曽保一幹部補佐	ALL　風×3
5	ストリートファイターZERO2(ナッシュ)	2,574,400	SPN－PDT－KEI メガネッ娘狩り	ALL 真豪鬼有り
6	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	2,305,700	SPN－PDT－KEI 基本屋とは無関係	ALL　風×5
7	マーヴルVSカプコン	1,978,100	SPN－PDT－KEI 野口万歳!	リュウ、モリガン ALL
8	バトルガレッガ(ボーンナム)	12,546,070	SPN－ワインダー へたれ君	BH2で死亡 5面976万

通信欄：●OUK氏進学おめでとうございます！岡山に帰った時は顔出してね●総長、NOD氏、YSK氏、HSG氏、花澤氏、松村氏、他たくさんの方の御来店ありがとうございました●夏休みにまたよろしくお願い致します。　by SPN－PDT－伊曽保－KEI

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町3－104　☎(0888)25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦球	10,000,000	LAOS一長田仙人	腕前判定モード
2	ウィンターヒート	10"957	TIM	スピードスキー
3	ウィンターヒート	154m78	タモーII	スキージャンプ 日本
4	ウィンターヒート	25"65	Y.K	スラローム
5	マーヴルVSカプコン	1,774,200	いたお	飛龍、ザンギ ALL
6	マーヴルVSカプコン	1,354,000	タモーII	リュウ、ザンギ ALL
7	マーヴルVSカプコン	1,485,800	MAR	モリガン、ザンギ ALL
8	マーヴルVSカプコン	887,100	オトート	ハルク、ザンギ ALL

通信欄：●相変わらずスコアがしょぼいっす。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎(0829)32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハーレーダビットソン(FXRP使用)	4,344,830	Q45	ALL
2	バーチャストライカー2(RUSSIA使用)	+27	I.I	29－2得点 ALL
3	侍魂(覇王丸使用)	940,700	NEZ	ALL
4	ジャスティス学園(雹&ひなた使用)	4,004,800	IBO	ALL
5	ウインターヒート(ボブスレー)	41"38	KODHIRO－KDM	最高 41"115
6	ウォータースキー(初級・TAKUTO使用)	24,445	「これで　どうだ!」Q45	ALL
7	モーターレイド(チャンピオンシップ・ロビン使用)	21,694	「4179LOVE」XYZ	ALL
8	きらめきスターロード(一条寺愛弓)	45,900	鈴木　美鈴㊀	新人大賞 ALL

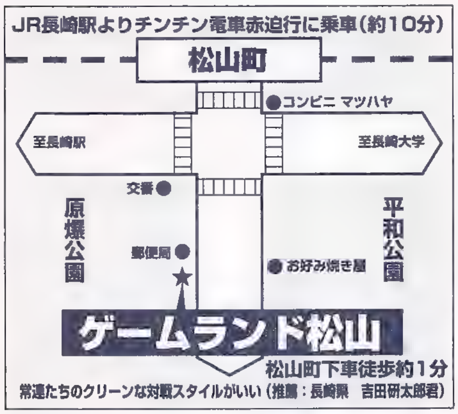
通信欄：●新しい環境での生活に、みなさんはもう慣れました？
慣れた人も、そうでない人も、ハイテクセガ廿日市で楽しんでいってください！
（MTG系ホームページ「HIRooM」公開中で～す　HIR）

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQ岡山B1F　☎(086)227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	1,296,400	和YMG	スパイダーマン リュウ
2	ウインターヒート	4'42"99	岡山遠征記念 たこまる変爆	キャラ→ロシア人
3	対戦とっかえだま	4,810,300	ダーツ	23連鎖72個
4	きらめきスターロード	45,600	鈴木美鈴　㊀	ALL新人大賞
5	侍魂	941,000	聖	こんなもの
6	私立ジャスティス学園	5,545,700	AKT	玉貿島へ
7	ヴァンパイアハンター2	1,719,500	榊霞	なし
8	パズルボブル2X	38,000,070	藤原卓也	う～ん。

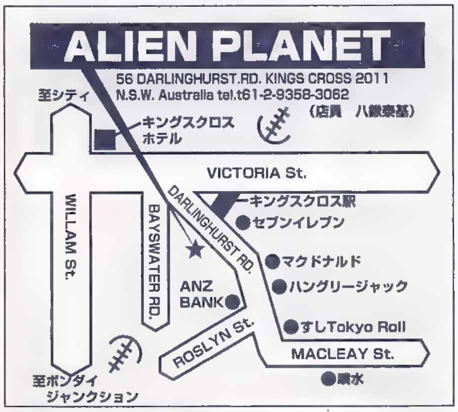
通信欄：●うわさのハイグレードプライズマシンUFOキャッチャー800が遂に当店に入荷されました。これで従来のUFOキャッチャーではゲットできなかったビックサイズの景品も楽々ゲット!!もちろんエアガイツ、電車でGO！2など話題の新作ゲームも続々入荷!!



アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2-4-3　☎(098)863-5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士	31人斬り	ぽぱいジャッキー MN	ALL
2	バーチャファイター3tb	3' 20" 28	ぽぱいジャッキー MN	ALL ラウ使用
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	565,500	YK	ALLヤシロ、イオリ、ロバート使用
4	ストライカーズ1945II	2,232,000	TG	ハヤテ使用1周目140万、2-7ボス
5	ライデンファイターズ2	104,722,170	ダメシューター K.K	ALLスレイフミクラス×20
6	私立ジャスティス学園	4,190,600	T.7	ALL 霞、さくら
7	ブレイジングスター	25,361,200	ASO	7面 ベルグドル使用
8	バトライダー	7,136,100	KAZ	6面ボス
通信欄				



スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	177,804,810	AGF-BRG	A-SHOT 2-6
2	怒首領蜂	112,139,470	AGF-ESP	B-SHOT 2-5 550HIT
3	首領蜂	21,376,840	TEZ	C-TYPE 2-4
4	バトルガレッガ	14,772,590	NSA	ボーンナム ALL
5	私立ジャスティス学園	5,882,600	KENGO	霞・機 ALL
6	マーヴルVSカプコン	1,015,300	YOS	ロックマン リュウ
7	プチカラット(うでだめし普通)	2,896,970	MAC	バトラ子　ALL 師匠
8	バブルメモリーズ	16,475,690	nwo	69面
通信欄	●年明けよりバーチャロンはとても盛上がっております。やはり"オラトリオ・タングラム"が出るせいでしょう。当店に入荷するかは・・・・その他シューティング、格闘、パズルも敗けじと盛上ってます。みんな集れスーパーアカトンボ!			

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2-2-16　☎(093)551-5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(Oゾーン　㊥付)	45,487,540	BGR-にこよん	1c ALL 残1
2	Gダライアス(μゾーン　㊥付)	30,199,260	海の大王1号	1c ALL
3	Gダライアス(λゾーン　㊥付)	25,361,190	海の大王2号	1c ALL
4	ティンクルスタースプライツ(メヴィウス　㊥付)	1,966,200	Pink-Pig	1c ALL
5	マーヴルVSカプコン(飛竜・モリガン)	1,103,100	SHU	1c ALL
6	マーヴルVSカプコン(モリガン・リリス)	1,424,500	SHU	8面
7	ストリートファイターII'(ケン)	1,335,100	・・Q	1c ALL
8	メタルスラッグ2	申請受付中	ちょっと　難かしいけどみなさまの申請まってま~す。よろ人	
通信欄	●デイトナUSA復活!!デイトナがしたくて、したくて、たまらんぜ~、という方おまちしております。(でも古いよね)バーチャロン2早くしたいよねぇ~(←ひとりごと) ちょっとおつかれ気味のSTAFFより			

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16-9　☎(0944)43-4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート(スピードスキー)	11"455	MO	フランス
2	ウインターヒート(スキージャンプ)	141m68	MTL	フランス
3	ウインターヒート(ダウンヒル)	33"51	NOR	ドイツ
4	ウインターヒート(ショートトラック)	43"90	RYU	日本
5	ウインターヒート(スラローム)	26"19	NOR	ドイツ
6	ウインターヒート(ボブスレー)	42"35	NOR	ノルウェー
7	ウインターヒート(スピードスケート)	34"38	HT	フランス
8	ウインターヒート(クロスカントリー)	5'00"52	OTA	ロシア
通信欄	●ちょうど長野オリンピック、パラリンピックの時期でしたので当店でもウインターヒートを集計しました。 トータルスコアは、10,516ptでH.Tさんでした。			

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4-4-20　☎(0895)25-5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(リュウ&モノガン)	1,939,000	IHI	G掲載　初登場
2	侍魂(覇王丸㊙)	935,870	ジョジョゼゼIII	ALL G掲載　16回
3	月華の剣士(雪)	1,741,600	SAL	G掲載　2回
4	月華の剣士(楓)	1,612,800	NOR	G掲載　6回
5	月華の剣士(斬鉄)	1,569,800	SAL	G掲載　3回
6	月華の剣士(斬鉄)	24人斬り	SAL	※新モードです G掲載　4回
7	ストリートファイターIII 2nd(リュウ)	3,857,500	ガイルIII世	ALL G掲載　24回
8	ストリートファイターIII 2nd(エレナ)	3,212,700	NOR	G掲載　7回
通信欄	●今回のハイスコアが掲載される頃には、デューク最強の軍団達は全国へ散らばっているはず(なん人か居残りもいるみたい)6年間本当にどうもありがとう!夏に逢えるのを今から楽しみにしています。みんな就職に進学に頑張ってください。最強軍団総勢35名...兄ちゃんより!			

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699-4　☎(0897)53-5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー(フライングバロン)	8,079,490	宇宙麻雀フリテンダー(ストローマン)	LEVEL6(カーペット)
2	ストライカーズ1945II(疾風)	1,939,000	MII	2-6ボス
3	Gダライアス(オミクロン)	36,831,950	GSP-VLIO	ALL　残×2
4	怒首領蜂(タイプC)	178,823,550	メガネをかけた人	2-6 MAX579
5	バトルガレッガ(ガイン)	12,644,390	GSP-VLIO	鳥270万 7面ラスボス
6	バトルガレッガ(ミヤモト)	11,882,920	GSP-VLIO	鳥145万 7面B.H2
7	バトルガレッガ(ボーンナム)	12,619,370	ATFくん㊵	鳥190万 7面ラスボス
8	メタルスラッグ2	3,056,970	宇宙麻雀フリテンダー東一局ハコリ男	ラスボス
通信欄	●当店では、最近メタルスラッグ2が大人気です。とくに2人同時プレイが面白いので、友人と一緒にプレイしてはどうですか。 また、ハイスコアも募集していますので、スコアラーの方はチャレンジしてみてください。			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2-34-3　苗ハウジング2F　☎(0866)56-5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター	21,865,260	高田弟　SKA	
2	怒首領蜂	342,265,930	AMT-WAN	C-S MAX 821　2-6
3	バトライダー	7,903,750	FLGS-アルフ	2号機×3ALL 割込×0
4	ストリートファイターIII	5,770,500	NAL	リュウ
5	ダライアス(O ZONE)	47,906,390	FOX(狐)	2P側使用　連付 受験は?
6	ストライカーズ1945II	2,121,500	AMT-QSD-PPP	フォッケウルフ 2-8(連付)
7	ライデンファイターズII	97,462,830	FOX(狐)	スレイプ 受験中に来襲
8	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	13,613,640	CdG-M.K	ALL トリ　240万
通信欄	●最近インフルエンザが流行り高校生が元気なかったのですが、やっと元気にみな出勤してくるようになりました。この前徳大受験に来てた狐さんハイスコア出してくれてありがとうございます。県外のシューターの人どんどん徳大に来てスコアを出してください。オワリ			

次々回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

6月7日(日)

を予定しています。

※次回の締切日は5月10日(日)です。

ゲーセンマップも募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!地図を付けて下記までお送りください。

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

何処にいっても悪魔の知識があるだけで「悪○くん」呼ばわりされる気持ちが少し理解可能。
メフィ○ト以外はずぇんずぇん冴えない12使徒がいてもうれしくないってぇの！
いやマジで。最近追い打ちをかけるようにいろんなことあり過ぎで頭のCPUが熱暴走中！

PRESENT from GAMEST

5月15日号

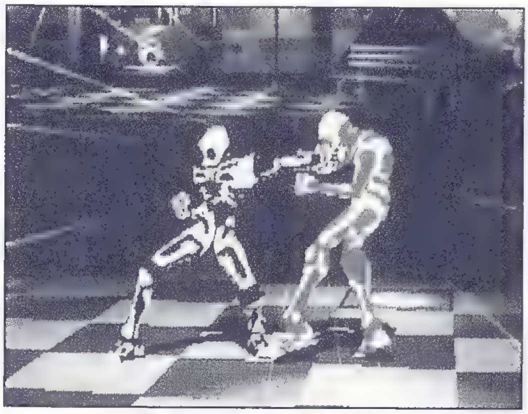
☆応募の掟☆

今回はちょっとした質問の回答を。まずハガキはこの号のとじ込みハガキを使かってくれれば問題はないんだ。で、文字はできるだけ見やすく書いてほしいワケさ。住所氏名は特にね！まあ、ハイスコアのハガキまで余計に切り取るっていう苦労は分かっているつもりなんだけどね。それはまあ大人の事情っつうことで…。

それからアンケートは記事内容がどれだけ読者諸君に役立っているか？っていう調査的な意味も含まれている重要なものってことと。あと面白いハガキだろうが、鼻息で吹き飛ばしたくなるハガキだろうが抽選には一切関係ないヨ！一応ね。だって抽選時はほとんど宛名面しか見ないから。だからプレゼントに関して言えば色フチ付けようがイラスト描こうが当選確率は皆同じだよ。

ゲーメスト提供

1「ストリートファイターEX」基板



さあそろそろ「EX2」が発売間近。時限キャラで予想外の「イーグル」とか出ねぇすかね？

さて今回の基板はと…。

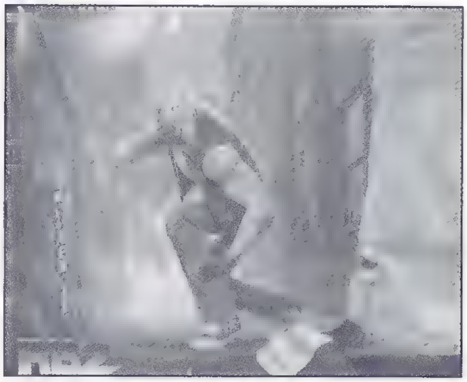
「そ、そんなものPS版があるから必要ないぜ！」ってことは…ああ、口が裂けても言えやしない、言えやしないよ…。

1名様

SNK提供

5 RB2ポスター

SNKから期待の新作「RB2」が発売！今回はこのゲームの業務用ポスターを5名様に。しかしサウスタウンって格闘バカの宝庫っすね。今回は不死身のギース様が使用できるんだけど…疾風拳は？



5名様

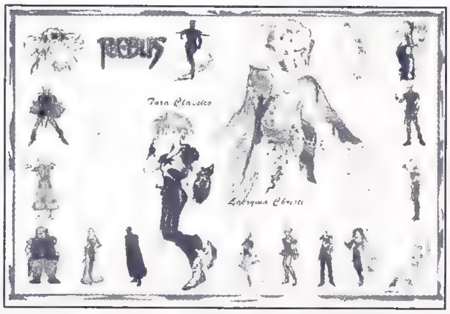
読者サービス提供

2 ずっといっしょジグソーパズル
3 KOFジグソーパズルIORI
4 レブスジグソーパズル

ジグソーといえば、魂を削り1000ピースの世界地図に挑み、2ヶ月にも及ぶ激戦の末オーストラリア付近の海ピースが不足で、ハイッ終了ぉ～という哀しい経験を誰もがしてるハズ…。ちなみにこのジグソーは300ピース。







各5名様

3月15日号当選者発表

「スターグラディエイター」基板
池上 正治 三重県

R・TYPES 3点セット
園部 麻里子 千葉県
上田 文明 神奈川県

ティンクルSSポストカード
柳町 由樹 千葉県
須藤 浩和 神奈川県
小林 宏 埼玉県
小梁川 浩樹 埼玉県
吉田 拓也 北海道

ティンクルSSセル画
池上 知昭 石川県
小泉 公寿 福島県
平井 宏幸 三重県
藤田 誠朗 愛知県
鈩 友範 東京都
須佐 卓 新潟県

マリーのアトリエマウスパッド
森 竜久 北海道
谷沢 勝美 岡山県
山田 英一 京都府
岩井 健 東京都
福田 裕子 埼玉県

マリーのアトリエテレカ
三島 祐司 東京都
永谷 祐二 愛知県
御厨 玲子 東京都
松本 大二郎 岡山県
高橋 明美 北海道

3月15日号当選者発表

「月華の剣士」ROM基板
新島 信次 東京都

NEO・GEO DJステーションライブ'98 Tシャツ
小出 初 東京都
長瀬 浩一 埼玉県
東野 夏男 神奈川県
高橋 ゆきえ 東京都
萩原 優騎 東京都

速攻生徒会SSソフト
栗山 徹 和歌山県
高山 瞬 埼玉県
市川 亮二 東京都
加藤 賢太郎 茨城県
滝澤 和江 鳥取県

GV「私立ジャスティス学園」
村瀬 康洋 岐阜県
横山 潤子 青森県
山本 良子 北海道
鈴木 征平 栃木県
菅野 ゆりえ 千葉県

NOTICE

©SEGA ENTERPRISES LTD.1998/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI



NEXT GAMEST/May 30

■次号は合併号ともあって、特別企画あり、付録ありと内容もページ数もボリュームアップ！ゴールデンウィークはゲーメストを常に持って歩こう！

合併号特別企画
この春シューティングが面白い！
シューティング特集
エスプレイド/レイディアントシルバーガン/ガーディアンフォース

超・攻・略
- ストリートファイターEX2 (カプコン/アリカ)
- リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ (SNK)
- スターグラディエイター2 (カプコン)
- ファイティングバイパーズ2 (セガ)
- エアガイツ (ナムコ/スクウェア) /ほか

特別付録
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム **バーチャロン**
完全武装マニュアル
機体別武器解説書

特報
いよいよその存在が明らかに！カプコン人気シリーズ最新作！
ストリートファイターZERO 3

ゲーメスト次号は（No.224）は予価560円で
4月30日(木)発売！

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

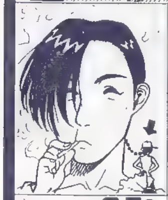
VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売



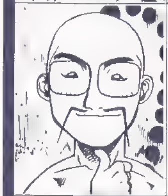
●気が付いたらもう春！暖冬というわりには割と雪が（東京）降ったけど、雪国のほうはそうでもないみたい。やっぱり少ない。うーむ、今シーズンは例年よりも早くシーズンが終わりそう。といいつつ5月下旬、いや6月上旬までスキーをしようとしている私。スキーが1年中できるスポーツならなぁ…、それで生活もできるかもしれないのに…。ま、体を休める時期もないとね！さ〜て気合を入れて原稿を書いていきましょうか！（ずるずる）



●編集者のケダマさんたちが「トラバース」という少々マニアックなRPGゲームの話で盛り上がっていました。私も前作にあたる「ソウル&ソード」に惚れ込んでいたので期待し、発売日に定価で買ったのですが、ちょっと待て。なんだこの売る気のない地味なパッケージは？ダメさを感じつつもプレイ…。結果、我が分身は生涯を町と町の移動に費やし、パートナーと結婚して終えた。そんなゲームの話題がポンと出る編集部ってスゴイ。（柵太郎）



●ついにバイクを新車で購入！で、3日でコカしてタンクへこませちゃいましたっはっはっは（泣＋笑）。でもまあなんとか自力でキレイに直せまして、わずかずつですが走行距離を伸ばしています。で、ここ数日はというと、オラタンやりにゲーセン通いの毎日。楽しーってゆーのもありますが、実はまだ原稿書いておらず、一緒に並んでCPU相手に調べものをしているとゆーワケです。でもやっぱ楽しいからいーか。（久々のしっぽ・ギィ）



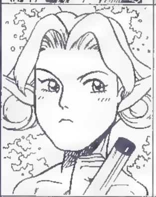
●2号前のAOU座談会で、自分（というか、半分近くの人）の発言が曲解されてて啞然。非公式の雑談を載せるスペースがあるなら、本編をちゃんと煮詰めてほしかった…。

「EVE The lost one」をクリア。が、剣乃ワールドの本質を無視し、表層的な感情でごまかしながらキャラをチェスの駒のように扱うシナリオには閉口。演出・音楽のレベルも前作より低いし。それでもYU-NOより売れるのだろうか…。（はまー）



●去年の年末に引き続き、銀河鉄道999の劇場最新作エターナル・ファンタジーを観に行って来ましたが、話には聞いていたものの展開はやや尻切れトンボな感じ…。その足で単行本を購入して読んで、ようやっと満足。個人的にはアレでもいいけど、当時まんまの長靴をはいた猫との同時上映もちょっと苦しいかな…。

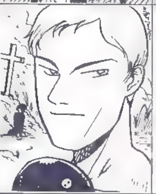
話は変わって、ようやっと「アゼル」が終了！前二作品で語られなかった世界観とストーリーは一品。お試しあれ！（伊勢猫）



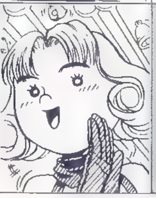
●先日○鴨にて、ハウスオブザデッドのトップを持つ与作氏らにお会いして、プレイを見せてもらいました。「調子イイぞ」などと言いながら、自己ベを抜く点を出してくれてビックリ（本人一番驚いてた？）。○鴨のハウスの思い出といえば、以前1人でプレイしてると突然の拍手と共に英語で話しかけられ、香港人とお友達になりました（観光で○鴨とは）。運悪く居合わせた某スコアラー氏も巻き込まれて記念撮影までするハメに…。（きらり屋）



●ビデオに続き、ついにVF3tbのムックが出ることになりました。というわけで、今せっせと（？）作業をしているわけでありますが、これがまた進まねえ。なんつーか、怠け癖がついてるってやつですかね、こりゃ。とりあえず内容は充実の予定（未定）なので、興味のある方、パチャっ子の方々には読んでほしいです。P.S.パチャっ子の方々の根性には、ホント恐れ入ります。こんなに愛されるVF3って幸せだと思う。（ちゃっきー）



●最近ハマっているのが「俺がハマーだ！」「新・俺がハマーだ！」を見ること。もう10年以上も前のドラマなんですけど、覚えている人います？一通り見終わったら、次は古めでマニアックな映画にアタック！やっぱり最初は「金星人地球を征服」。この映画は数年前ユーロスペースで1度見たかぎり。金星ガニをもう1度見たいんですけど、とにかく探すのが大変そう…。情報があったら教えてくださいね。（「フリークス」の情報もお願い ゆさ）



●あーもう、エアガイツって最高にオモシロ〜イ！「対戦格闘ってこんなに楽しかったんだ…」と今さらながら（編集部何年目？）しみじみ思いつつ、日々サスケッチで精進しております。起き上がりさえ克服できれば、編集部でも明るいうちはブイブイ言わせられるかな。でもちょっと息抜きにリュウケンなんか使ったりすると、佐助に無意識にもうっかり昇龍拳コマンドなんか入れちゃったりするんだよね。…これからはガイツ一筋だな、うん。（毛玉）

OPINION 裏 アウトサイダーへの道

石井ぜんじ

今回から15日号のこのコーナーで、業界に対してのは提言とは形を変え、ゲームを通じて個人的に感じたことや、業界の裏話などを語っていきたいと思う。

第1回は、自分がゲームを始めた頃のゲームセンターについて取り上げていきたい。それはナムコが、ゼビウスなどの人気ゲームを出し始めた頃であった。

これらのゲームは、ナムコミュージアム等で発売されたので、今の学生でも知っている人が多いと思う。私が行っていたゲームセンターもナムコランドで、デパートの屋上にあった。当時のゲームセンターとしては非常に明るくキレイで、中・高校生を中心に実に健全な遊び場になっていた。

店員のお兄さん・お姉さんも、明るくて親しみやすい人が多く、今思えば理想的な形になっていたのだろう。風俗営業法施行前は、プレイ途中で閉店した場合（閉店はデパートなので7時）は、1プレイ無料券をくれたりもした。

地元の街のゲーセンはここだけではなく、見た目に暗いゲーセンもあった。そこにたむろしていた学生たちは、一見怖そうだったが、特に事件を起こすこともなく、みんなの共通の遊び場として暗黙のルールを守っていたと思う。

当時は、ゲームセンターといえば危ない人たちが経営している、危ない人が行く所という認識が一般的であった。その考えは未だに根強く残っていると感じる。

だが、そんな中ゲームセンターに来ていた人たちは、それぞれに暗黙のルールを守っていた。みんな必要以上に干渉せず、お互いの遊びを邪魔しないということである。ゲーセンに来ている人は、社会のプレッシャーに逆らってやって来る人ばかりだったので、ゲームを愛し、自分たちの遊び場を守ろうという意識が根底にあったと思う。

そんな中で、ゲームセンターで最も傲慢な人種は誰だったかと言うと、それは補導員である。彼らは肩をそびやかし、人を見下すような感じでゲームセンターを闊歩していた。

プレイヤーはガラが悪くても、ゲームセンターを必要としている人たちである。一方、補導員は、ゲームセンター！は悪であり、自分は社会を守る正義の人だと思っていたのではないだろうか。当然、ゲームセンターにとけ込もうとする気もなく、必然的に傲慢な態度になっていく。

私は人の言うことを無条件で受け入れない、ひねくれ者である。そんな当時の私にとって、ゲームセンターに関わる様々な出来事は、社会の理不尽さを感じとる良い経験になったと思う。

表紙の裏をとれ

●えーカルドセプトあと1ケタでコンプリートです。いやーダブルねーネズミとか。

最近また少々ゲーセンに顔出してます。『マーブル…』いいですねぇ。キャラ動かして楽しいですわ。めちゃくちゃ下手ですけれどもね。ヴァリアブル出せません(笑)。友達にボコボコ。でも楽しいです。バーチャロンも楽しいです。フィギーズよろしく。

藤原ひさし

■待って〜もうひとこと

●最近ムック班のあいだでは「しずる感」って合言葉があるんですわ。これはうまく説明できないけど「がんばったぞ感」とか「やってるぞ感」みたいなニュアンスなんスよ。そんな訳で（ってどんな訳だ？）、しずる感に満ちあふれている「ジャスティス学園 熱・血・大・全2」買ってやってください。今月末ぐらいにはリアルバウト2も出るんで、そちらもヨロシク!!（ムック班）

GAMEST 5月15日号

■平成10年5月15日発行 第13巻13号通巻222号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電 話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印 刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん びぐ 田渕健康 アディオスToshi がっちん ギィ ACE K-TAN 珈琲ふりーく GED DAN はまー キャサ夫 GYU MVP SHO 伊勢猫 しじみ 借金 KMT CHU P・鈴木 河本きらり屋 RED 京城 フニャ夫 スー ちゃっきー 善之字元帥 DS-I MIO 福田柵太郎 猿渡雅史 霜田和人 鈴木規康 辻本圭介 山下浩志 北裏裕章 小山内俊明 青木珠美 二田祐樹 松田史征 花沢貴宏 遊佐孝之 岩崎洋子 加賀栄臣 我妻禎文 竹森眞由美
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室 西村光賢 ローリングストーン エジマ企画

全国の2D対戦格闘マニアさんたちのハートを握って離さない「速攻生徒会」！今回は東京ゲームショウで行われた大会をズビャスと斬るぞ！

語り部：太陽の勇者・石井ぜんじ

ぜんじの速攻大会、速攻リポート

東京ゲームショウ（TGS）で、3月21・22日の2日間にわたって速攻生徒会のゲーム大会が行われたぞ。2日間の優勝者2人は、4月5日にマルゲ屋荻窪店で行われる、速攻バトルロイヤル決勝大会参加者になる。

さて、今回はその結果リポートを速報でお届けしよう。それとともに、参加プレイヤーの使っていたテクニックや、全体の傾向について紹介していくぞ。

猛者多数、速攻恐るべし

大会は2日間、それぞれ32人のトーナメントで行われた。あんまり人が来てくれないかと心配したけど、TGS自体、ものすごい人の量で、新声社ブースも盛り上がった。怒首領蜂の驚異の弾よけビデオ第2弾がようやく編集されたところで、プロモーションビデオに多くの人だかりができていた。

そんな中、大会枠はすぐ埋まり、熱いバトルが行われたわけだ。当日はキャラ固定で行われた。キャラは予想どおり、本多愛・石田保典が多かった。やっぱりこの2人は、宿命のライバルといった感じなのだろうか。

一方、意外に多かったのが井伊みかと後藤久美子。特に、井伊みかはうまい人が多くて驚きだった。少なかったのが服部菜桜子と酒井綾。どちらもピンと来なかったのか、本当はそれぞれ特徴があるのだが…。

それでは、さっそく大会結果を見ていこう。



●1日目

この日は、なんといっても真田梨香の強さが目立った1日だった。強いというウワサは耳にしていたが、ここまでとは…。石田でもうまい人がいたんだけれど、どちらもブロック決勝で真田に敗れてしまった。その結果、決勝は真田vs真田になった。優勝したのは、神奈川県の鈴木君。彼の真田は、非常に明快かつストロング。普段は空中暗黒式フラッシュと、ダッシュ大キック（中段）から浮かせて暗黒式ドリルを追い打ちするというもの。

暗黒式フラッシュは、無理に低空で出さず、相手を牽制してゲージを溜める、といった感じ。攻めの起点になっているが、むしろ守りに強いという印象だった。ダッシュ大Kは真田の主戦法だが、ガードされても思ったより隙が少ない。当たってしまうと追い打ちで大ダメージになるのがミソ。

ちなみに、ダッシュ大Kの後は、暗黒式ドリルよりパンチレーザースペシャルのほうが減る。小さい軽い相手には、着地寸前までひきつけるのがポイント。こうすれば、全キャラに対して大ダメージを与えられる。

また、使ってほしかったのがソニックシフト。特に暗黒式ギロチンは、隙が大きいのでソニックシフトを使えば逆に攻め込むチャンス。戻ってくるギロチンは高さが上がっているので、背の高いキャラや上に伸びる技を出さなければくらわない。

むしろ逆に、真田に暗黒式ギロチンを起点にダッシュ大Kから攻められていた。1日目、2日目ともに、上位の人ほどソニックシフトの使い方はうまかったぞ。



●2日目

今度は井伊みか旋風が吹き荒れた。優勝したのは、みか使いの加瀬　陽君（千葉県）で、はっきりいって彼の実力はずば抜けていたと思う。

基本戦法は、開発者の意図通り、レバー入れ系の移動通常技を駆使し、ひたすら固めていくものだった。アーケードで言うところの、レバー前入れ中Kに、斜め下入れ大Pを使ってまとわりついていく。

この2つの技はほとんどダメージのない技なのだが、非常に高性能で自分のペースに持ち込める技。ここから小技を当てて、ソニックコンボに持っていく。

彼のうまいところは、連続技を、ソニックコンボ→立大P→スパイラルスクリューと、ソニックコンボ→下大K→ダッシュ大Kを使い分けていたこと。前者のほうが入りやすいが、間合いと画面の位置がよければ、後者のほうがダメージが多い。

実はコンボ補正が浮かし技で途切れているので、ダッシュ大Kが大ダメージになるからなのだ。これは、開発に関わったもやんも知らなかった現象が原因になっていたんだ。彼いわく、「井伊みかは下から3番目」とか言っていたけど、連続技をミスらないところがすごい。決勝大会はどこまでいけるか。次回は決勝大会をリポートするぞ。

速攻生徒会 ヒミツ★データ
使い方はキミ次第だ！

◇体力（基本800）
優子：800
加藤：950
みか：750
石田：700
服部：750
本多：900
真田：800
後藤：850
酒井：800
番長：1000

○ソニックコンボ補正率
1発目　100%
2発目　75%
3発目　65%
4発目以降　60%

○通常コンボ補正率
基本　100%
通常技キャンセル必殺技
－10%
必殺技キャンセル鉄腕
－20%
鉄腕キャンセル鉄腕
－30%
通常技キャンセル鉄腕
－20%

※ソニックコンボは1つのブロックとして見る

ソニック補正	通常補正	通常
（小中中大）	↓必殺	↓鉄腕
100%	90%	70%







技表覚えて差をつけろ

FV2 FIGHTING VIPERS 2

さて今号では、全キャラクターのほとんどの技表を公開！
こいつを覚えてアーケードで差をつけろ！



エンドレス連携を目指したい！

マーラー

担当:アディトシ

今回紹介できるマーラーの技は投げ技が中心。しかも普通のコマンド投げではなく、壁を利用したりと割と局地的(?)なものが多い。よって「それほど重要視しなくても…」と言いたいところだが、せっかくマーラーを使うのならできる限り狙っていこう（前号のキャッチは何?）。

打撃技は打ち止めか?

●レッグキャノン
ちょっとゆっくりした前進から繰り出されるハイキック。出の遅い上に上段攻撃ということで、どう考えても使いづらいが、ヒット後は相手を吹っ飛ばすし、ガードさせてもガード外しという特典はある。

●リバースピンローキック
よく見ると全然違うが、モーション的には右の技の下段バージョンといった感じ。
ただ、これもそんなに出るのは早くないので、起き上がり等に重ねるのが無難だろう。

●ネックホイップ
相手の首に飛びかかり、そのまま捻って落とす。コマンドから想像できるように威力は基本投げに近く、たいしたことはない。

●ダークストール・ブレイカー
これは豪快で威力も結構高い。相手を持ち上げ回転させ、そのまま背中から自分の膝に落とす。
コマンドも難しくないので、ピーナッツクラッシュと並んで多用していきたいコマンド投げだ。

●ウォールアタック・バックドロップ
相手を壁に追いつめた際のコマンド投げは前号で紹介したが、こちらは逆。つまり自分が壁に追いつめられている際の、脱出用の投げ技。
形態は相手を壁に貼り付けそれを利用して昇った後、落下し叩きつけるといったもの。

●ブラックホール
マーラーの空中投げ。空中ギロチンドロップといったところか。このキャラに限らず、空中投げは結構決めにくい。



割と豪快。この後膝に落とす。威力もなかなか。

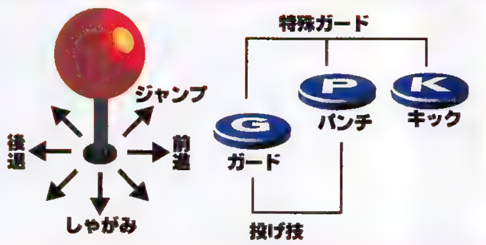


空中投げ。果たして決まりやすい状況はあるのか?

エクストリーム・ブロー	ⓅⓅ	レボリューション・ツー	←ⓀⓀ
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ	ブロック・ブレイク	Ⓚ
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ→Ⓟ	ジョウクラック・キック	Ⓚ+Ⓖ
ブローコンボ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	リバーススピン・ヒールドロップ	→Ⓚ+Ⓖ
フィスト&ハイキック	ⓅⓀ	ヒールドロップ→ロースピン	→Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	ヒールドロップ→ロースピン・ハイキック1	→Ⓚ+Ⓖ↓ⓀⓀ
ローフィスト	↓Ⓟ	ヒールドロップ→ロースピン・ハイキック2	→Ⓚ+Ⓖ↓ⓀⓀⓀ
エルボー	→Ⓟ	リバーススピン・サイドキック	↘Ⓚ+Ⓖ
スリップエルボー	→ⓅⓅ	ストレージヒールドロップ	←Ⓚ+Ⓖ
ダブルスリップエルボー	→ⓅⓅⓅ	レッグキャノン	→→Ⓚ+Ⓖ
ストロングアッパー	↘Ⓟ	リバーススピンローキック	↙Ⓚ+Ⓖ
ハリケーンパンチ	←↙↓↘→Ⓟ	スーパーKO技	→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ブロックストレート	←Ⓟ	ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
フック	Ⓟ+Ⓚ	横投げ	敵横近くⓅ+Ⓖ
フックアッパー	Ⓟ+ⓀⓅ	ネックホイップ	敵近く→Ⓟ+Ⓖ
スロウフック	←Ⓟ+Ⓚ	デスバレーボム	敵近く↙Ⓟ+Ⓖ
スロウフック→アッパー	←Ⓟ+ⓀⓅ	ブレンバスター	敵近く↓Ⓟ+Ⓖ
スロウフック→ダブルアッパー	←Ⓟ+ⓀⓅⓅ	ジャンピングブレインバスター	敵近く↓↓Ⓟ+Ⓖ
ストロングハイキック	Ⓚ	ピーナッツクラッシュ	敵近く↓↘→Ⓟ+Ⓖ
ハイキック・フィスト	ⓀⓅ	スパイン・フェイスクラッシャー	敵近く←Ⓟ+Ⓖ
ハイ・コンボ	ⓀⓅⓅ	ダークストール・ブレイカー	敵近く→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ
ハイ・コンボアッパー	ⓀⓅⓅⓅ	バニッシャー・ハング	敵近く敵しゃがみ↘↘Ⓟ+Ⓖ
ハイ・コンボハイキック	ⓀⓅⓅⓀ	ウォールグラスター	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
ハイ・コンボスイッチ	ⓀⓅⓀ	エクストリーム・デス・ドライバー	敵近く壁正面←→Ⓟ+Ⓖ
ハイ・コンボスイッチアッパー	ⓀⓅⓀⓅ	ウォールアタック・バックドロップ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
ハイ・サイドキック	ⓀⓀ	スパイン・ウォールクラッシャー	敵近く壁背面←Ⓟ+Ⓖ
アクセルロール	↘Ⓚ	リアドロップ	敵背後近くⓅ+Ⓖ
ハイ・ダブルアクセル	↘ⓀⓀ	ブラックホール	両者空中近く←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
レボリューション・ワン	↓Ⓚ		

全キャラクター共通 基本操作一覧

- **スーパーKO技**
  - スーパーKO技 ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
- **投げ技**
  - 空中投げ ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
  - 対しゃがみ投げ ⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
  - 通常投げ Ⓟ+Ⓖ
- **ガード&アタック**
  - 下段G&A ⬋Ⓟ or Ⓚ
  - 上・中段G&A ⇦Ⓟ or Ⓚ
- **特殊ガード**
  - 下段特殊ガード ⬋Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
  - 上・中段特殊ガード Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
  - 特殊ガード横移動 Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
  - 特殊ガード攻撃 Ⓟ or Ⓚ
- **走り**
  - ➡ / ⇨➡
  - 走り技
- **受け身**
  - 着地受け身
    - 後転 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
    - 横転 ⇧ or ⇩ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
    - ヘッドスプリング Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
  - 空中受け身
    - 空中技



ライドを重視してみる



チャーリー

担当：SHO

ライドとは…

チャーリーがBMXに乗った状態のことをライドといい、そこからさまざまな攻撃ができるようになっている。

今回は、そのライド状態から出る技を中心に紹介していこう。

ライド状態からの技は大きく分けて2種類のものがあり、普通にライド状態からでる技のものと、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで体勢をかえてから出る技のものだ。

ライド状態に出る技は、

- Ⓟ（パンチ・上段）
- ⇨Ⓟ（空中回転・中段）
- Ⓚ（サマー・中段）
- ペグウィリー

カブースから出る技は、

- カブース・ローフッター
- クレイジー・ヒッチハイカー
- カブース・アタック
- カブース・ボトムアタック

となる。

中でも、Ⓟ+Ⓚで出る突進攻撃は、使いやすく、ライド状態からの技を出すならば、まずこの技を起点として連携を考えるのがいいかもしれない。

カブースからの攻撃はスキが大きいので使う状況は限られるが、ラウンド開始前に、ライドの体勢はとれるので、ラウンド開始時などに出すとイニチアシブをとることも可能となるので試してみてほしい。



ライドからの突進攻撃は使いやすい。



P+K+Gから、



⇦Ⓟだと振り上げてからたたきつける技で、



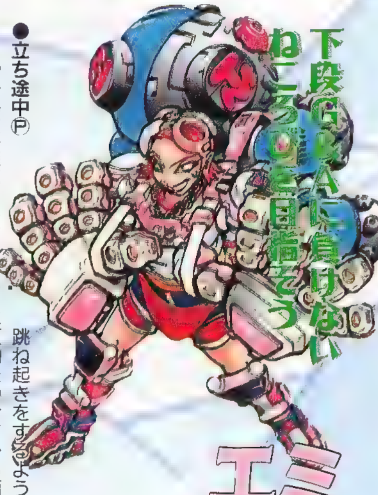
⇩Kだと BMXに乗って下段回し蹴りを出す。

ビート1	Ⓟ	BMXサマー→BMXライド	⬉Ⓚ
ビート2	ⓅⓅ	コイン	⇧Ⓚ
アシッドビート	ⓅⓅⓅ	ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ（1発目）
アシドッビート・ニー	ⓅⓅⓅⓀ	ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ（2発目）
アシッドエルボー	⇨Ⓟ	ファンキー・ニー	Ⓚ+Ⓖ
ダブルラッシュ	Ⓟ⇨Ⓟ	バックフリップ	⇦Ⓚ+Ⓖ
トリプルラッシュ	Ⓟ⇨ⓅⓅ	スーパーKO技	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
トリプルラッシュ・ヒールドロップ	Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ	BMXライド	⇩⇩
ラッシュ→振り向き	Ⓟ⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	ライドジャブ	ライドⓅ
エルボー	⇨+Ⓟ	スリーシックスティー	ライド⇨Ⓟ
ダブルエルボー	⇨+ⓅⓅ	テイルホップ	ライド⇩Ⓟ
ダブルエルボー→ニーアタック	⇨+ⓅⓅⓀ	バーリー（BMXサマーソルト）	ライドⓀ
ダブルエルボー→バーホップ	⇨+ⓅⓅ⇨Ⓚ	ペグウイリー	ライドⓅ+Ⓚ
アッパー	⬂Ⓟ	カブース	ライドⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ファンキーヒール	⬃ⓅⓀ	カブース・ローフッター	ライドⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ
シットジャブ	⇩Ⓟ	クレイジー・ヒッチハイカー	ライドⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ
ブロックアッパー（G&A）	⇦Ⓟ	カブースアタック	ライドⓅ+Ⓚ+ⒼⓀ
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	カブース・ボトムアタック	ライドⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ
ハイキック	Ⓚ	ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
ハイ・タイム	ⓀⓀ	横投げ	敵横近くⓅ+Ⓖ
フロントキック	⇨Ⓚ	ジャイロドライバー	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ
フーキー	⬂Ⓚ	フリップ・スクリュードライバー	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ
フーキー2	⬂ⓀⓀ	ワンエイティー・スクリュードライバー	敵近く⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ
フーキー・エルボー	⬂ⓀⓀⓅ	サーカスチャーリー	敵近く⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ
フーキー→ロースピンキック	⬂ⓀⓀ⇩Ⓚ	スティンガー・スロー	敵近く敵しゃがみ⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
ビート・ロー	⇩Ⓚ	ウォールプレス	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
ビート・ロー・ハイ	⇩ⓀⓀ	ショルダープレス	敵近く壁背後Ⓟ+Ⓖ
ブロック・ブレイク	⬃Ⓚ	カンカン	敵背後Ⓟ+Ⓖ
ブロックニー	⇦Ⓚ	ロケットエア	商社空中近く⇦Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ

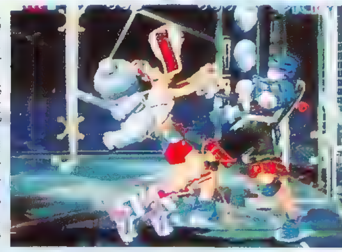
エミ

下段G・Aに負けないねころびを目指そう

担当:借金



●立ち途中Ⓟ
しゃがんだ状態から立ち上がるところでⓅを押すと中段のアッパー。ヒットすると相手を低く浮かせることができる。攻撃力の発生が早くガードされても相手が少し先に動ける程度なので使える中段だ。



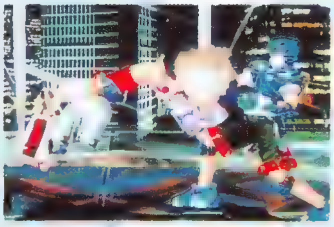
ヒットすれば低く浮かせられるので攻撃が入れやすい。

●ロコモーティブ↓ねころび

●アクションスター↓ねころび

●ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ
上段のパンチから回し蹴りを見舞うⓅⓀから、ねころびへと移行するコンビネーション。ⓅⓅⓀ、ⓅⓅⓅ⇩Ⓚの3発目のⓅは中段、そしてⓀは上段キックで⇩Ⓚは下段回し蹴りを行う。
ⓅⓀ、ⓅⓅⓅⓀの後のⓅ+Ⓚ+Ⓖは正面を向いてねころび、ⓅⓅⓅ、⇩ⓀからⓅ+Ⓚ+Ⓖならねころび後ろ向き状態になる。

●寝、相手に足向けⓀ+Ⓖ
跳ね起きをするように後ろに反動をつけてから両足で跳びかかる攻撃。中段だが、立ちガードの相手のガードも崩せるので効果は高い。



立ちガードを崩せるのがいいところ。

●寝、相手に足向け⇩Ⓚ
ねころび状態で、まわりながら下段キックを出す攻撃。この技の後はねころびの後ろ向き（寝、相手に頭向け）状態になる。

●寝、相手に頭向けⓅ

●寝、相手に頭向けⓅⓅⓅⓅ

●寝、相手に頭向けⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
相手に頭（背中？）を向けた状態でⓅを押すと、相手を浮かせる中段パンチを仕掛けることができる。そしてここからⓅを押していくと空中に上昇しながら回転パンチを繰り出していくことができる。
また、頭を向けた状態でのⓅからⓅ+Ⓚ+Ⓖを押すと正面を向いた状態のねころびに移行できる。相手を惑わす動きができる。

トキオ

迫るものは連携最後の二択!?

担当:キャサ夫



可能性を最大限に…1つの技から多段連携!?

さあ、いよいよ今回で8割方の固有技紹介になるわけだが、実際の固有技というのはトキオの場合少ないと言っても過言ではないだろう。というのは、単発の固有技は数えるほどしかなく、ほとんどが連携技になっているのだ。だから、連携そのものを覚えてしまえば案外短期間ですべての技を簡単に体得することができるかも!?
まあ、こんなウンチクなんかよりもまずはその目で見て、コマンド、またその性質を覚えてくれ！

●⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓀⓀ
新技です。前号でも紹介はされているが、結構ややこしい技なのでもう一度紹介しておこう。
表記されたコマンドでは5発の技が繰り出され、中段から上→上→横転→中→上段という攻撃が発生する。途中、ⓅⓀⒼ入力による"横転"が今までにない新しい発想と考えられるだろう。
はじめの3発は技単体で考えても強いものとなり、ヒットすれば連続技、ガードされたとしても3発目まではその状態が維持される。ここがこの技のポイントになる。
今後の使い方としては、横転で「相手を翻弄」というのも決して悪くはないが、それよりも途中の派生技に注目してもらいたい。
横転をしなかった場合の行動だが、トキオが選べるものは3つの技。上段・中段・下段のいずれかだ。上段は二択を迫る3D格闘で言わせれば論外。ここでは中段と下段の2つが生きる。
さらにこの2つの派生技は攻撃発生がほぼ同時に近い。つまり、強い3発目を出し切ったあと、さらに二択を迫ることができるということだ。

●オープンダブルスピンロー
2ではトキオにもⓅⓀが追加！しかし、Ⓚをキャンセルすることができないので注意。
この技での注目すべきところは、やはり3発目で中段と下段の二択を迫ることができること。このコマンド表記は下段のものだが、下入力がなければ中段技を出すことが可能だ。中段の場合はさらに4発目を出すこともできるぞ。

●ベリーフラップパンチ
継承技で伏せからⓀというのがあるが、Ⓟコマンドも追加。攻撃判定は上段だが、Ⓚとの二択が生きており、ガード崩しの効果がある。攻撃発生が異様に早いのが特徴。



伏せを使えばたいていの"中段技"をスカすことが可能。これは…。

ジャスティスジャブ	Ⓟ	コンボ・エッジ	ⓀⓅⓀ	ロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
オープンチェスト	ⓅⓅ	コンボリアクター	ⓀⓅⓅ	スパイラルスタート	⇩Ⓚ+ⒼⓅ
オープンスピン	ⓅⓀ	コンボ・マキシエッジ	ⓀⓅⓅⓀ	スパイラル・ダブルジャブ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅ
オープンダブルスピン	ⓅⓀⓀ	コンボトリックス	ⓀⓅⓅ⇖Ⓚ	スパイラル・トリプルジャブ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ
オープンダブルスピンロー	ⓅⓀ⇩Ⓚ	コンボリアクタープラス	ⓀⓅⓅⓅ	スパイラル・サイドキック	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓀ
ダブルスピン・ダーツ	ⓅⓀⓀⓀ	コンボ・ベントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ	スパイラル・マキシエッジ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓀ
オープンアーム	ⓅⓅⓅ	コンボ・トリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	スパイラル・トリックス	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅ⇖Ⓚ
オープンロール	ⓅⓅⓀ	コンボ・リアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	ロースピンハイ	⇩Ⓚ+ⒼⓀ
オープンエルボー	⇨Ⓟ	スピントー	ⓀⓀ	ロースピン・ミッド	⇙Ⓚ+ⒼⓀⓀ
エルボーブロー	⇨ⓅⓅ	ツインダーツ	ⓀⓀⓀ	ロースピンハイ→レッグブレイク	⇩Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ
オープンアームブロー	⇨ⓅⓅⓅ	ヒールホイップ	ⓀⓀ⇩Ⓚ	ロースピンロー	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ
バークレーホップ	⇨ⓅⓅⓀ	スナップニー	⇨Ⓚ	トリプルロースピン	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ
ライトニングアロー	⇨ⓅⓅ⇩⇘⇨Ⓟ	ミドルキック	⇘Ⓚ	フリップテイル	⇦Ⓚ+Ⓖ
オープンアッパー	⇘Ⓟ	クラッチステップ	⇘ⓀⓀ	フリップテイルダーツ	⇦Ⓚ+ⒼⓀ
シットジャブ	⇩Ⓟ	ダブルクラッチキック	⇘ⓀⓀ⇨Ⓚ	ベリーフラップ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
シットジャブエルボー	⇩ⓅⓅ	ローキック	⇩Ⓚ	ベリーフラップパンチ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ
ライトニングボルト	⇩ⓅⓅ⇩⇘⇨Ⓟ	ブロック・ブレイク	⇙Ⓚ	ベリーフラップキック	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ
ブレイクオープン	Ⓟ+Ⓚ	ブロックバスター	⇦Ⓚ	横投げ	敵横近くⓅ+Ⓖ
オープンストレート	Ⓟ+ⓀⓅ	トリックス	⇖Ⓚ	ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
ツイスター・ライト	⇨⇨Ⓟ	スタンディングトーキック	立ち途中Ⓚ	グランドアクセル	敵近く⇙Ⓟ+Ⓖ
ツイスター	⇨⇨ⓅⓀ	スタンディング・ツインダーツ	立ち途中ⓀⓀ	ショルダースロー	敵近く⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
ダブルツイスター	⇨⇨ⓅⓀⓀ	スタンディング・ヒールホイップ	立ち途中Ⓚ⇩Ⓚ	スナップストール	敵近く⇨Ⓟ+Ⓖ
トリプルツイスター	⇨⇨ⓅⓀⓀⓀ	ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ	ポイズン・アイビー	敵近く⇦⇦Ⓟ+Ⓖ
ダブルツイスター・ステッピン	⇨⇨ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	スピンオフキック	Ⓚ+Ⓖ	スピン・ストール	敵近く⇦⇘Ⓟ+Ⓖ
ダブルツイスター・トーキック	⇨⇨ⓅⓀⓀ⇨Ⓚ	スピンオフサンライズ	Ⓚ+ⒼⓀ	フェイスクラッシャー・ニー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
グランド・ゼロ	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	スピンフロート	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	バックウォールラッシュ	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
グランド・ゼロ→トーキック	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓀ	スピンコザック	Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	バックウォールラッシュ	敵近く壁正面⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
グランド・ゼロ⇒ツインダーツ	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ+ⒼⓀⓀ	ブロダンサー	⇘Ⓚ+Ⓖ	タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
ロールキック	Ⓚ	スターライトダンサー	⇘Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ	バックスープレックス	敵背後近くⓅ+Ⓖ
リアクター	ⓀⓅ	ターンロールキック→ヒールドロップ	相手に背向けⓀ⇩Ⓚ		

パルサー	Ⓟ	ブロックギャル	⇦Ⓚ	グランドクロス	寝、相手に足向け⇦Ⓚ
リパルス	ⓅⓅ	サンダンス	⇩Ⓚ	ティップタップ	寝、相手に足向けⓀ+Ⓖ
ロコモーティブ	ⓅⓀ	テイルガンナー	⇩ⓀⓀ	ホットロッド	寝、相手に足向けⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ロコモーティブ→ねころび	ⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	トリプルアタック	⇩ⓀⓀⓀ	ホットロッド→ねころび	寝、相手に足向けⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
クラックダウン	ⓅⓅⓅ	サンダンス	⬇Ⓚ	ロイヤルアスコット	寝、相手に頭向けⓀ
アクションファイター	ⓅⓅⓅⓀ	テイルガンナー	⬇ⓀⓀ	ロイヤルアスコットII	寝、相手に頭向けⓀⓀ
アクションファイター→ねころび	ⓅⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	ブロック・ブレイク	⬀Ⓚ	チョップリフター	寝、相手に頭向けⓅ
クラックダウン→サンダンス	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	フロッガー	⬃Ⓚ	チョップリフター→ねころび	寝、相手に頭向けⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ダンクショット	⇨+Ⓟ	フロッガー→ねころび	⬃ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	チョップリフター2	寝、相手に頭向けⓅⓅ
ハードダンク	⇨+ⓅⓅ	フロッグス	⬃ⓀⓀ	チョップリフター3	寝、相手に頭向けⓅⓅⓅ
ハードダンク→ねころび	⇨+ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	スワット	立ち途中Ⓚ	チョップリフター4	寝、相手に頭向けⓅⓅⓅⓅ
K.O.パンチ	⇨Ⓟ	ロコモーティブ	Ⓟ+Ⓚ	チョップリフター5	寝、相手に頭向けⓅⓅⓅⓅⓅ
G－LOC	⬂Ⓟ	スーパーロコモーティブ	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	ジャンプバグ	寝Ⓟ+Ⓚ
ストライクファイター	⬂ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	アストロフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	ジャンプバグ2	寝Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
ストライクファイター→ゲイングランド	⬂ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ	アフターバーナー	壁背後⇦Ⓟ+Ⓚ（1発目）	横投げ	敵横近く・右Ⓟ+Ⓖ
ゲイングランド→ドキドキペンギンランド	⬂ⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	アフターバーナー	壁背後⇦Ⓟ+Ⓚ（2発目）	横投げ	敵横近く・左Ⓟ+Ⓖ
ブロックスラップ	⇦Ⓟ	パッシングショット	Ⓚ+Ⓖ	ロックンバーク	敵近くⓅ+Ⓖ
バレット	⇩Ⓟ	テイルガンナー	⇩Ⓚ+Ⓖ	グルグルッチョ	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ
エンゼルキッズ	⇨⇨Ⓟ	シャドーダンサー	⇨Ⓚ+Ⓖ	シノビ	敵近く⬀Ⓟ+Ⓖ
エンゼルキッズ→ストライクファイター	⇨⇨ⓅⓅ	シャドーダンサー→テイルガンナー	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	ウォールスロー	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ
ストライクファイター→ゲイングランド	⇨⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ	ヘッドオン	⇩Ⓟ+Ⓚ	ギャラクシーフォース	敵近く⇦⬀⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ
ペンゴ	⇨⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ	ヘッドオン→ねころび	⇩Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	スティンガー・スロー	敵近くしゃがみ⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
ドキドキペンギンランド	⇨⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	スーパーKO技	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	ニンジャプリンセス	敵背後近くⓅ+Ⓖ
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	スペースハリアー	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	スクランブルスピリット	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
レグルス	Ⓚ	フラッシュギャル	寝、相手に足向けⓅ	タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
レグルス→ねころび	ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	タッパー	寝、相手に足向けⓅⓅ	エアレスキュー	両者空中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
クラッチヒッター	⬂Ⓚ	ボレンチ	寝、相手に足向けⓀ		
フリッキー	⬁Ⓚ	ハングオン	寝、相手に足向けⓀⓅ+Ⓖ		



ラクセル

今回のラクセルは中、下段を急襲する連携が多いぞ

担当:N.O

新技、旧技の使い分けが重要

FV2で、大幅にギターを使った豪快な技を身につけたラクセル。これらのギター始動で始まる新技はどれも「中・中・中段」か「中・中・下段」といった、非常に2択色が強い連携技だ。

これらの連携は非常に見切りにくく非常に強力だが、共通していえることは「始動技の出が遅い」という弱点を抱えているという点である。いくら強力とはいえ、例えばPKキャンセルなどから出していこうとしても、簡単に割り込まれてしまう危険性が高いのだ。

しかしこれら魅力的な技の数々を切り捨ててしまうのは、あまりにもったいない。ラクセルは旧技がほとんど残っているので、それなりに前作の技だけでも闘えるキャラだが、やはりFV2ならではの新技は積極的に組み込んでいきたいところ。では実際に使っていくにはどうすればいいか。出は遅いが出し始めれば強い技ということは分かっているので、要は「出始めを叩かれないようにする」ということに気を配ればいい。

ファイティングバイパーズは起き上がり時の行動に「蹴り起き」というものがない。そのため、手っ取り早いところでは「相手の起き上がりに重ねていく」という方法が考えられる。

また、このゲームならではのシステムに「空中受け身」というものが存在するが、これを利用するのも一つの手段である。吹っ飛ばした相手が受け身を取るところへ、新技を重ねていくのはかなり有効な戦法である。

新技の「⇨P+K」および「⬂P+K」始動の連携技は種類が多いが、技の出が遅いために普段いきなり出していっても潰されてしまうのが落ちだ。しかし、これらの連携は1発めを出してしまえば、あとは怒濤の中、下段による択一を迫ることができる。

扱いやすい旧技で攻めていき、相手が行動できないときにこれら新技でラッシュをかける…、最初はこのような攻めから新技を導入していくのも悪くない選択だ。

最後に。相変わらずⓅⓀキャンセル投げは健在。しかもタイミングは前作より早く入れたほうが決まりやすいぞ。



…Ⓟ+Ⓚスタートの派生技は、出かかりさえ気をつければ強力!!

ジャブ	Ⓟ	スタンディングハイキック	立ち途中Ⓚ
ライトスピン	ⓅⓅ	スライサー	Ⓟ+Ⓚ
ジャブハイキック	ⓅⓀ	スイープ	⬂Ⓟ+Ⓚ
ライトスルー	ⓅⓅⓅ	スイープ→フライングV	⬂Ⓟ+ⓀⓅ
ルックス・ザット・キル	ⓅⓅⓀ	クリムゾン	⇩Ⓟ+Ⓚ
エルボーカット	⇨Ⓟ	クリムゾン・デス	⇩Ⓟ+ⓀⓅ
ナックルブラッククロウ	⇨ⓅⓅ	ダブルクリムゾン・ディッグ	⇩Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ
ライトハンド	⇨ⓅⓅⓅ	オルタネイトキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀ
ナックルクロウキック	⇨ⓅⓀ	オルタネイトスイーパー	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓅ
ナックルシャーク	⇨ⓅⓀⓅ	オルタネイト・ストローク	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ
アッパー	⬂Ⓟ	クリムゾン・アウェイ	⇩Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	ギタートラスト	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
シットジャブ	⬂Ⓟ	ロガロ・アクセル	⬂⬂Ⓟ+Ⓚ
ライトニングアッパー	⇦Ⓟ	スカイスクリーマー	Ⓚ+Ⓖ
デススピンアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	デススピンキック	⇨Ⓚ+Ⓖ
デススピンアッパー→ギタートラスト	⇨⇩⬂Ⓟ⇨⇨Ⓟ	デススピン・スラッシュ	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ
ハンマリング	⇧Ⓟ	デススピン・ローラー	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⬂⇨Ⓚ⇦⬀⇩⬂⇨Ⓚ
ハンマリング・オン	⇧ⓅⓅ	デススピンキック→ライトスルー	⇨Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ
ハイキック	Ⓚ	スライディングキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
バックオフ・キック	ⓀⓀ	バルカン・デス・グリップ	⇩Ⓚ+Ⓖヒット後Ⓟ+Ⓖ
バックオフ・ディッチ	ⓀⓀⓀ	横投げ	敵横近くⓅ+Ⓖ
キックアウェイ	⇨+Ⓚ	ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
ミドルキック	⬂Ⓚ	デスキャノン	敵近く⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
モーター・クルー	⬂ⓀⓅ	デンジャラスノイズ	敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
デススピンコンボ	⬂ⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ	デトロイトロックダウン	敵近く⇧+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ
ロースピンコンボ	⬂ⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ	カスケード・クラック	敵近くしゃがみ⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
ローサイドキック	⇩Ⓚ	スケープゴート・ハンギング	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
ブロック・ブレイク	⬀Ⓚ	タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背後Ⓟ+Ⓖ
ブロック・バスター	⇦Ⓚ	プログレッシブ・ノイズ	敵近く⇦⬀⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ
スピン・スタッブ	⇧Ⓚ	デスドロップ	敵背後近くⓅ+Ⓖ
サマーソルトキック	⬁Ⓚ		

すべて投げコンボに帰す！



サンマン

担当:アディトシ

前回は新投げコンボの最初と、その後の1段目だけを紹介したが、今回はさらにその先。ただし、それで終わりというわけでもないぞ。

ディレイ、そして投げコンボへと…

●ベアハッグ

オーバードライブの次に狙いたい投げ技と言えばこれ。見た目はどうと言うことはないベアハッグで威力もたいしたことないが、次に派生させることできるのが大きい。

●ベアハッグ後⇨⇦Ⓟ+Ⓖ

ベアハッグ後に新しく付いた派生。相手の背骨を極めた後、そのまま頭から地面に叩きつける。

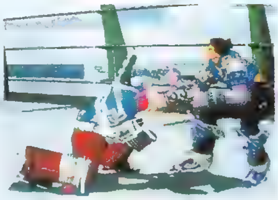
もちろん、このままだと見た目も良くないし威力も高くない。よって、この後に…。続きは次号でのお楽しみ。



ベアハッグからこの状態に。この後も続く。

●⇨+ⓅⓅ+ⓀⓅ

ジェネレーターパンチの1発目からストレートに派生し、諸手突きへと移行する連携技。サンマンにしては珍しくディレイもほとんど掛からず威力も低いが、もちろんこれだけでは終わらない。



ここまではたいして強くないが、当たっちまえば…。

●投げコンボ全般

途切れ途切れで説明しているので、ここでチャートと併せて整理しておこう。

まず、前号で紹介した新投げコンボの始動技オーバーブローは、オーバードライブの「投げ抜け対策用」ということ。よって、その後の派生はまったく同じなのだ。コマンドは断然オーバーブローのほうが入れやすいが、投げ抜けをきっちりやってくる相手を想定して使い分けるようにしておこう。

さて次に2段目だが、これはチャートを見ても分かるようにどれも簡単。ここで失敗することはほとんどないはず。重要なのは、この後の派生だ。今回はそこのコマンドを紹介できないが、3発目に何が出るかを考えて2段目を選択するようにしておきたい。もちろん、最高威力のものは前作からあるアレに決まっているんだけどね。



あ…あの技が…!?

グレイス

担当：ワイルダーKEI

ちょっと変わったぞ

過去にあった技も健在ではあるが、コマンドの入力法が変わっていたり、モーションが違っていたりするものがある。その技を紹介していこう。

●ロングアクシスターン

ロングアクシスターンだ。前作でのこの技の1発目は小ジャンプキックのような技だったのだが、今回は中段蹴りになっている。変わっていないところは、1発目が当たれば連続ヒットになるというところだ。

●ブレードラウンチ（中段）

何と！レッグラウンチがこの入力に変わったのだ。モーションは変わっておらず、ヒットすれば相手キャラを浮かすことができる。が、ノーマルヒットだと高く浮かせることはできない。

●ブラックアイス（中段）

前に、水平チョップぽ〜と紹介した記憶のある、ブラックアイスという技。前作ではよろめかすことのできる技だったのだが、今回はそれがなくなってしまった。ちなみに、ガードも外せない。しかし、連携には相変わらず組み込んでいけそうだ。



よろけなくなったのは残念（Ⓟ+Ⓚ）。



ばずっと打ち上げよう（⇨⇩⬂Ⓚ）。



これがLアクシスターンの1発目なのだ。



2発目もちょっとだけ回り方が変わった（Ⓚ+ⒼⓀ）。

シングルビート	Ⓟ	ブロックバスター	[illegible]Ⓚ	ロングアクシスターン	⇨Ⓚ+ⒼⓀ
デュアルビート	ⓅⓅ	サマーソルトキック	⬁Ⓚ	シットスピン	⇩Ⓚ+Ⓖ
トリプルビート	ⓅⓅⓅ	コイン	⇧Ⓚ	シットスピン2	⇩Ⓚ+ⒼⓀ
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ	コインサマー	⇧Ⓚ⬁Ⓚ	シットスピン3	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ
バルカンビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ	ブレードスピン	⇨⇨Ⓚ	シットスピン4	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ
ビートハイキック	ⓅⓀ	ブレードスピン2	⇨⇨ⓀⓀ	シットスピン5	⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀ
ビートターンレッグ	ⓅⓀⓀ	ブレードスピン→ブレードスラッシュスラッシュ	⇨⇨ⓀⓀ⇩Ⓚ	シットスピン→クロスキック	⇩Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ
ビートブロックバスター	ⓅⓅⓀ	ブレードスピン・コイン	⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚ	シットスピン→ダブルクロスキック	⇩Ⓚ+ⒼⓀ+ⒼⓀ+Ⓖ
ビートロースピン	Ⓟ⇩Ⓚ	ブレードスピン・コインサマー	⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚ⬁Ⓚ	ブレードスピンリバース	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
シットビート	⇩Ⓟ	ブレードラウンチ	⇨⇩⬂Ⓚ	ダブルアクセル・ロースピン	[illegible]Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ
シットビートスピン	⇩Ⓟ⇩Ⓚ	ブレードスラッシュ	Ⓖ ⇧⇩Ⓚ	アクセル・ダッジ	⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ブロックスラップ	⇦Ⓟ	スラッシュ・ハイ	Ⓖ+⇧⇩ⓀⓀ	スーパーKO技	[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ティップスラップ	⇨⇨Ⓟ	スラッシュ・ハイ・スラッシュ	Ⓖ+⇧⇩ⓀⓀ⇩Ⓚ	横投げ	敵横近く（右）Ⓟ+Ⓖ
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ	スラッシュ・リバース	Ⓖ+⇧⇩Ⓚ⇧Ⓚ	横投げ	敵横近く（左）Ⓟ+Ⓖ
アイスレッグ	Ⓚ	スラッシュ・リバース・サマーソルト	Ⓖ+⇧⇩Ⓚ⇧Ⓚ⬁Ⓚ	ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
レッグビート	ⓀⓅ	ブラックアイス	Ⓟ+Ⓚ	アイスネメシス	敵近く⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
ターンレッグ	ⓀⓀ	クロスキック	Ⓚ+Ⓖ	ハンティングエッジ	敵近く⬀Ⓟ+Ⓖ
バルカンレッグ	ⓀⓀⓀ	クロスステップ	Ⓚ+ⒼⓀ	ショルダースルー	敵近く⇩⇦Ⓟ+Ⓖ
アイスレッグラウンチ	ⓀⓀ+Ⓖ	クロスステップラウンチ	Ⓚ+ⒼⓀⓀ	カスケード・スライサー	敵近くしゃがみ⬂⬂Ⓟ+Ⓖ
キャメルキック	⬂Ⓚ	クロスブレード	Ⓚ+Ⓖ⬂Ⓚ	スクラッチハート	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
キャメルスピン	⬂ⓀⓀ	クロスブレードラウンチ	Ⓚ+Ⓖ⬂ⓀⓀ	タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
キャメルスピンカッター	⬂ⓀⓀⓀ	ダブルクロスキック	Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	バックスープレックス	敵背後近くⓅ+Ⓖ
シットキャメル	⇩Ⓚ	ロングアクシス	⇨Ⓚ+Ⓖ	フランケンシュタイナー	両者空中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ブロック・ブレイク	⬀Ⓚ				

サンマンパンチ	Ⓟ
ワンツーパンチ	ⓅⓅ
ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ
サンマンパンチキック	ⓅⓀ
ワンツービーチ	ⓅⓅⓀ
サンマンパンチアッパー	Ⓟ⇘Ⓟ
ブーストキック	Ⓟ⇘ⓅⓀ
パワーノック	⇦⇨Ⓟ
ダブルパワーノック	⇦⇨ⓅⓅ
サンマンアッパー	⇘Ⓟ
ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ
ダブルアッパービーチ	⇘ⓅⓅⓀ
イグニッションパンチ	⇨+Ⓟ
ジェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅ
ファイヤージェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅⓅ
アトミックジェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅⓅⓅ
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨+ⓅⓅⓅⓅⓅ
スピンスパンク	⇨+ⓅⓅ+Ⓚ
スピンスパンク・ハンマー	⇨+ⓅⓅ+ⓀⓅ
ランニングジェネレーターパンチ	走り中ⓅⓅⓅ
ブロック・スイング	⇙Ⓟ
ローパンチ	⇩Ⓟ
サンマンハンマー	⇧Ⓟ
エルボースマッシュ	[illegible]Ⓟ
ジャックナイフスロー	Ⓟ+Ⓚ
サンマンキック	Ⓚ

ミドルサンマンキック	[illegible]Ⓚ
ブロックボンバー	⇦Ⓚ
ローサンマンキック	⇩Ⓚ
ローキック・ミドルフック	⇩ⓀⓅ
コンボ・ピストンドライバー	⇩ⓀⓅ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
レッグスロー	⇩Ⓚ+Ⓖ
ロールホイール	壁背後⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
パワーハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ
ダブルパワーハンマー	⇩Ⓟ+ⓀⓅ
ラウンドトリップハンマースロー	⇩Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
ビーチボンバー	⇙Ⓟ+Ⓚ
ダブルビーチボンバー	⇙Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
横投げ	敵横近くⓅ+Ⓖ
サンマンナイスカン	敵近くⓅ+Ⓖ
パイルドライバー	敵近く敵しゃがみ⇙⇘Ⓟ+Ⓖ
パワーハンティング	敵近く敵しゃがみ壁正面[illegible]Ⓟ+Ⓖ
スパーキスクラッチ	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
サンマンボム	敵近く壁正面⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背後Ⓟ+Ⓖ
ウィリードロップ	敵背後近くⓅ+Ⓖ

ベアハッグ
敵近く[illegible]Ⓟ+Ⓖ

→ エレファントハッグ
⇦⇦Ⓟ+Ⓖ

→ シーライオンハッグ
⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

浮かし技が多数

ジェーン

担当:がっちん



●ダブルダウンスマッシュ
相手の起き上がりを攻撃するときなどに有効。連続攻撃としては成立しないが、ディレイをかけられるのは魅力的。

●ボディブロー・アッパー
Ⓟからの派生技。2段目がヒットすれば相手は高く浮いてくれる。1段目がカウンターヒットすれば連続攻撃になる。

●⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
Ⓟ+Ⓚ+Ⓖの部分はためることができる。ためたままだと自動的に発射されるが、トルネードパンチのようにガード不能になることはない。ただ、この時間が何となくいい時間で、あわてて反応すると相手はカウンターでくらいやすい。慣れれば平気か。

●スイングアッパー
モーションが大きく単発ではあるがパワーは大きい。また、相手がガードアタックを仕掛けてきてもつぶせるので積極的に使っていける。



振りは大きいが威力は強力。浮かした相手にもう一度使ってもいい。

●パワーフック
フックのような肘打ち攻撃。今回はⓀⓀⓅや ⓀⓅなどこの攻撃を連携に組み込んでいくと強そう。相手を大きく吹っ飛ばす点も見逃せない。

●パワーショルダー
じつは浮かせ技。しゃがみ状態からしか出せないものの、わずかに軸をずらしつつショルダータックルを出す。読まれると止められやすいが、積極的に狙ってもいい。



やや軸をずらすのがポイント。ヒットすれば相手は浮く。

●ロースピンキック
相手の足下を狙う下段攻撃。ヒットすると相手はひるんだ状態になり、こちら側が先手を取れる。技の出はそれほど早くないが下段攻撃なのは使いやすい。

●ハンギング・ニーランチャー
新投げ技。投げ抜けがあるのでいろいろ使っていこう。



カッコ良さげな投げ技。威力は普通か。

クラップナックル	Ⓟ
ダブルクラップ	ⓅⓅ
トリプルバッシュ	ⓅⓅⓅ
ダブルクラップ・ハイキック	ⓅⓅⓀ
ロースピンコンボ	ⓅⓅ⇩Ⓚ
コンボレイドニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ
ナックルハイキック	ⓅⓀ
コンボスイッチアッパー	ⓅⓀⓅ
スマートキック	Ⓚ
スマートキック	➡Ⓚ
カットニー	⇨Ⓚ
スピンキック	⇘Ⓚ
スピン・パワーフック	⇘ⓀⓅ
ロースピンキック	⇩Ⓚ
レッグスパイラル	⇩ⓀⓀ
レッグスパイラル→パワーフック	⇩ⓀⓀⓅ
ダブルテイルバスター	⇩Ⓚ⇩Ⓚ
スタンディング・スピンキック	立ち途中Ⓚ+Ⓖ
スタンディング・ハイキック	立ち途中Ⓚ
ニーランチャー	立ち途中⇨Ⓚ
ローナックル	⇩Ⓟ
ローナックルスピン	⇩ⓅⓀ
ボディブロー	⇨Ⓟ
ダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅ
ダブルダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅⓅ
ボディーブロー・アッパー	⇨Ⓟ⇘Ⓟ
ボディブロー→パワーストレート	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ボディブロー→パワーストレート	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ(Max)
パワースマッシュ	⇨⇨Ⓟ
ダブルパワースマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ

トスアッパー	⇗Ⓟ
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ
ブロックストレート	[illegible]Ⓟ
ブロック・スイング	⇙Ⓟ
スイングアッパー	[illegible]Ⓟ+Ⓚ
クラウチング・ブロー	[illegible]Ⓟ+Ⓚ
パワーフック	Ⓟ+Ⓚ
パワーショルダー	立ち途中Ⓟ+Ⓚ
ロースピンキック	[illegible]Ⓚ+Ⓖ
トルネードパンチ	[illegible]Ⓟ
トルネードパンチ	[illegible]Ⓟ(Max)
クロールトルネードパンチ	[illegible]Ⓟ
スーパーKO技	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
横投げ	敵横近く（右）Ⓟ+Ⓖ
横投げ	敵横近く（左）Ⓟ+Ⓖ
クリンチパンチ	敵近くⓅ+Ⓖ
ダブルクリンチパンチ	敵近くⓅ+Ⓖ⇦Ⓟ
クリンチストライクニー	敵近くⓅ+Ⓖ⇨Ⓚ
クリンチニー	敵近くⓀ+Ⓖ
フリングアップブレイカー	敵近く[illegible]Ⓟ+Ⓖ
ブレンバスター	敵近く[illegible]Ⓟ+Ⓖ
クリンチニーグラブ	敵近く[illegible]Ⓚ+Ⓖ
スーパーコンボニーランチャー	敵近く⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇨Ⓚ
ハンギング・ニーランチャー	敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
フェイスクラッシャー・ニー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
ウォールスクラッチ	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
ダブルウォールストライクニー	敵近く壁正面Ⓚ+Ⓖ
ダグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
ブレークネックドライバー	敵背後近くⓅ+Ⓖ

新技がたくさん増えた！



担当：SHO

新技をピックアップ

ここで紹介する技は、ピッキーの新技についてだ。

全部は紹介できないので、際立ったものをピックアップしてみた。

●⇧Ⓚ+Ⓖ・⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
（ヒット時のみ）

●ヘッドスプリングキック
（ヒット時のみ）

●カートホイール↓タートル

●カートホイール・ロースピン

●⇨⇨Ⓚ+Ⓖ・⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

以上の技をピックアップしてみた。

⇧Ⓚ+Ⓖから始める技は下段攻撃で、最初の技がヒットしないと次の技が出ないようになっている。

⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖは下段攻撃ヒット後に、後転するもので、⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖはさらに攻撃へと派生する技だ。

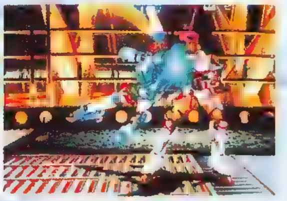
基本的には⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを狙っていくのがいいだろう。

⇨⇨Ⓚ+Ⓖ技は、浴びせ蹴りから派生する攻撃。

初めの浴びせ蹴りがヒットすると相手がダウンするので、連続技にはならないが、ガードされたときには2発目の派生技が生きてくる。

⇨⇨Ⓚ+Ⓖから出る技が写真を見てもらえばわかるのだが、状況に応じて使い分ける必要がありそうだ。

どれも使えそうな技なので研究してみてほしい。



浴びせ蹴りから始まり、



Ⓚ+Ⓖで中段攻撃のこの技。



⇩Ⓚ+Ⓖだと、下段回し蹴りが出る。



⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖは後転して相手から離れる行動をとる。

上下の揺さぶりをかけてネ



担当:田渕健康

新技＆使える系

わんさと公開された技表だが、一度に覚えるのはさすがに大変なので、初めての人は少しずつ、ベテランの方は新技を筆頭に覚えてリハビリに励もう。

●⇧⇩ⓅⓅNⓅ

二回連続して相手の足下を狙い、三発目に中段攻撃を敵行する技。

⇧⇧Ⓟ一発止めや、⇧⇧ⓅNⓅ(下⇩中段)、⇧⇧ⓅⓅⓅ(オール下段)を織り交ぜて使って相手を撹乱しよう。

●⇩ⓅⓀ

下段連携。牽制用として活躍しそう。下段と言えば、今回は出が早くてリーチがある⇩Ⓖ+Ⓚもあるぞ。

当然頻繁に使っているとガードアタックの餌食となるので適度にね。

●ムーンサルト・タップ

ムーンサルトスタンプを決めた後、相手の背後に回って蹴りを入れるお茶目な技。

ムーンサルトスタンプは距離を調整して相手にヒットさせなければ、背後回り込み用移動技としても活用できるぞ。

●ダブルローキック&ディップ

前作でもお世話になった連携。最後のⓅはアーマー破壊対応版のディップ・ザ・レッグになるぞ。

最後の⇩Ⓟを⇩Ⓚに替えれば、ダウンを奪える下段キックが出るぞ。

●ハニーエリアル

お馴染みハニーエアリアル。相手を浮かせた後に狙う空中投げ。

が、今回は空中投げキャラが増えたので、逆に受け身を取られて投げ返されないように注意。



ディップ・ザ・レッグからの派生を駆使してみよう。



投げ技関係の性質は前作と変わってない。下段投げのみが新投げ。



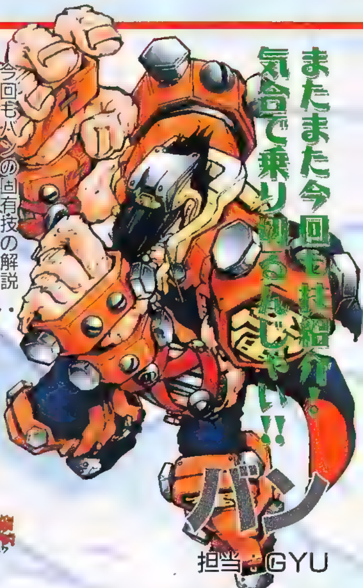
下段系の充実がポイント。アッパーと巧みに組み合わせて使おう。

キャットスナップ	Ⓟ
キャットバット	ⓅⓅ
キャットスクラッチ	ⓅⓅⓅ
コンボキャットキック	ⓅⓅⓅⓀ
コンボローキック	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
スナップハイキック	ⓅⓀ
ハニースイング	⇨Ⓟ
ハニーワンツー	⇘ⓅⓅ
ハニートリプル	⇨ⓅⓅⓅ
キャットスラップ	⇨ Ⓟ
キャットアッパー	⇗Ⓟ
スラップオンザチーク	Ⓟ+Ⓚ
スラップピーチ	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
ムーンサルトキティ	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ Ⓟ
ムーンサルトレッグスライサー	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ⇗ⓅⓀ+Ⓖ
スラップキャットアッパー	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ
キャット・フローリック	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ⇗Ⓚ
ピーチポップ	⇖Ⓟ+Ⓚ
ピーチツイスター	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
ピーチタップ・キャットアッパー	⇘Ⓟ+ⓀⓅ
ピーチタップ・ムーンサルト	⇨Ⓟ+Ⓚ⇧Ⓟ
ピーチタップ・ムーンサルトレッグスライサー	⇘Ⓟ+Ⓚ ⓅⓀ+Ⓖ
ロースナップ	⇩Ⓟ
ローパンチローキック	⇘ⓅⓀ
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⇗Ⓟ
キディング・キャット	⇨⇩⇗ⓅⒼⓅ

キディング・キャットテイル	⇨⇩⇗ⓅⒼⓀ
キディング・キャットテイルハイ	⇨⇩⇗ⓅⒼⓀⓀ
ロールキャット・アッパー	⇗Ⓟ+Ⓚ
ロールディップ	⇗Ⓟ+ⓀⓅ
ロールディップ・スクラッチ	⇗Ⓟ+ⓀⓅⓅ
ディップ・ザ・レッグ	⇗⇗Ⓟ
ディップ・スクラッチ	⇗⇗ⓅⓅ
ディップ・ローリングアッパー	⇗⇗ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ディップ・ローリングディップ	⇗⇗ⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ブロックスラップ	⇦Ⓟ
ブロックディップ	⇙Ⓟ
スタンディングアッパー	立ち途中Ⓟ
ハイキック	Ⓚ
フリップ	ⓀⓀ
ハイキック	⇖Ⓚ
スコルピオンアタック	⇗Ⓚ
キャットテイル	⇖+Ⓚ
キャットテイルハイ	⇩+ⓀⓀ
ピーチアタック	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダブルピーチアタック	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ジャックナイフキック	Ⓚ+Ⓖ
ムーンサルトスタンプ	⇨Ⓚ+Ⓖ
ムーンサルト・タップ	⇨Ⓚ+Ⓖヒット後Ⓚ
ブロックサマー	⇦Ⓚ+Ⓖ
レッグスライサー	⇙Ⓚ+Ⓖ
キャットバロウ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

ブロックボンバー	⇦Ⓚ
キャットサマー	⇖Ⓚ
ローキック	⬇Ⓚ
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ
レッグビート	⬇ⓀⓀニュートラルⓀ
ダブルローキック＆ディップ	⬇ⓀⓀ⇩Ⓟ
ローレッグビート	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ
トーキック	立ち途中Ⓚ
トーキックスコルピオン	立ち途中ⓀⓀ
トーキックキャットヒール	立ち途中ⓀⓀ+Ⓖ
トーキックキャットサマー	立ち途中Ⓚ⇖Ⓚ
横投げ	敵横近く（右）Ⓟ+Ⓖ
横投げ	敵横近く（左）Ⓟ+Ⓖ
ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
フォークスルー	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ
キャットホイール	敵近く⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
ゴートーヘヴン	敵近く⇙⇨Ⓟ+Ⓖ
バックウォールスロー	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ
バールディングホース	敵近く⇧+Ⓟ
キャット・チェアー	敵近くしゃがみ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
ウェット・ザ・クロウ	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
ダグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
バックスープレックス	敵背後近くⓅ+Ⓖ
ハニーエアリアル	両者空中近く⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ベリベリチェック	敵背後近くⓅ+Ⓚ+Ⓖ

ボーダーパンチ	Ⓟ	コークスクリュー・ソバット	⇨⇩⇘ⓅⓀ	ロースピンキック→ジャンプニー	⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ
ダブルボーダーパンチ	ⓅⓅ	コークスクリュー・テイルブレイク	⇨⇩⇘ⓅⓀ+Ⓖ	テイルブレイク	⇗Ⓚ+Ⓖ
パンチコイン	ⓅⓀ	コークスクリュー・ヘッドスプリング	⇨⇩⇘ⓅⓀ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	テイルブレイク・バックロール	⇗Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット時のみ
パンチコイン・ダブル	ⓅⓀⓀ	コークスクリュー・バックロール	⇨⇩⇘ⓅⓀ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	ヘッドスプリング・キック	⇗Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット時のみ
コンボテールキック	Ⓟ⇩Ⓚ	スタンディングニー	Ⓚ	スキッピングニー	⇩⇨Ⓚ+Ⓖ
ボードバッシュ	ⓅⓅⓅ	ニー&ハイスピン	ⓀⓀ	カートホイール	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
ワンツーアッパー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	ステップニー	⇨Ⓚ	カートホイール→タートル	⇨⇨Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ
ワンツーアッパー・ハイ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	ミドルスピンキック	⇘Ⓚ	カートホイール→バックロール	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ワンツーアッパー・ミッド	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ	テールキック	⇩Ⓚ	タートル	⇦⇗⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ
ワンツーコイン	ⓅⓅⓀ	ブロックニー	⇦Ⓚ	スーパーKO技	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ワンツーコインダブル	ⓅⓅⓀⓀ	ブロック・ブレイク	⇗Ⓚ	フライングヘッドジーザス	ジャンプ中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ワンツーニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	コイン	⇧Ⓚ	横投げ	敵横近く（右）Ⓟ+Ⓖ
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	ダブルコイン	⇧ⓀⓀ	横投げ	敵横近く（左）Ⓟ+Ⓖ
ワンツートーキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	トーキック	⇩+Ⓚ	ウォールスロー	敵近くⓅ+Ⓖ
コンボートー&ハイキック	ⓅⓅ⇩ⓀⓀヒット時のみ	トー&ハイキック	⇩+ⓀⓀヒット時のみ	ブレインツイスター	敵近く⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
アッパー	⇘Ⓟ	ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ　1発目	フォークスルー	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ
アッパーハイスピン	⇘ⓅⓀ	ヒールドロップ	⇧⇩Ⓚ　2発目	フォークスルーキック	敵近く⇩Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓚ
アッパーミドルスピン	⇘Ⓟ⇨Ⓚ	ハイスピンキック	⇩⇘⇨Ⓚ	オーバーヘッドキャノン	敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
ローパンチ	⇩Ⓟ	フック	Ⓟ+Ⓚ	フェイスクラッシャーニー	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
ローパンチテールキック	⇩ⓅⓀ	ダブルフック	Ⓟ+ⓀⓅ	ウォールDDT	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
ブロックアッパー	⇦Ⓟ	トリプルフック	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	デッドエンドダブルニー	敵近く壁正面⇦⇨Ⓚ+Ⓖ
ボードスラップ	⇦⇨Ⓟ	ラピットフック4	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ	タグハンドウォールクラッシュ	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
ボードスラップ	⇦⇨⇨Ⓟ	ラピットフック5	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅⓅ	バックスープレックス	敵背後近くⓅ+Ⓖ
オーバーヘッドボードバッシュ	⇖⇘Ⓟ	ホッピングニー	Ⓚ+Ⓖ	エアグラブ	両者空中近く⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
コークスクリューパンチ	⇨⇩⇘Ⓟ	ロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ		



またまた今回も共紹介！気合で乗り切るんじゃい!!

バン

担当：GYU

今回もバンの固有技の解説ということで世露死苦!!

●**鉄肘（てつひじ）**

FVからの継承技であるこの鉄肘。リードブローのⓅで始まる連携攻撃を持っていないバンにとって、接近戦の要となる重要な中段技だ。相手をダウンさせられるといった特徴も健在。Ⓟ→鉄肘といった黄金連携で攻め立てよう。

●**根性肘（こんじょうひじ）**

鉄肘と同様、この根性肘もFVから継承された中段技のひとつ。相手の攻撃をかわしつつ攻撃できることがこの技の利点。しかも以前よりも大きく体を横方向に引いてから、打撃を繰り出すように変化したので、さらに使いやすくなったのがうれしい。ガード外し技の超衆賭麗斗（⇨＋Ⓟ）や超仏苦（Ⓟ＋Ⓚ）などをガードさせた後に連携させれば、より効果を発揮するだろう。

●**速攻足蹴（そっこうあしげ）**

いわゆる上段蹴りだが、相手に触れた瞬間にⒼを入力すれば、残りのモーションをキャンセルできるといった特徴を持つこの技、いわずもがな前作からの継承技だ。ストレートな攻撃の多いバンにとって、貴重なフェイントとなりうるこの技。いつでもキャンセルできるよう練習すべし！

●**裏肘（うらヒジ）**

上段パンチ系の新技。ヒットすれば相手がよろめきながらダウンするが、あくまで上段攻撃なので信頼度は低い。ただしダウン前に追い打ちを決めることができるので、狙ってみる価値はあるかも？

●**裏肘衆賭麗斗**

中段→中段の連続攻撃といった利点を持っているこの技、1段目の発生が早く、2段目のスキも気にならない程度のものなので、バンの新たな主戦力になりそうだ。ちなみに2発目の攻撃は、⇨Ⓟ＋Ⓚで出すことができるぞ。

●**烈火甲破弾**

入力が変わり、前作よりも出しやすくなった烈火甲破弾。ガード&アタックの1段目から、アーマー破壊技の2段目につながる中段→中段の連続技という特徴・利点は同じだ。

●**厄挫鬼苦（やくざきっく）**

FVから継承された中段蹴りは、ダウンを奪えることが利点。また鉄肘に比べれば発生時間こそ遅いが、リーチが長く、攻撃判定が発生する前ならⒼでキャンセルできるといった特徴を持っている。上段蹴り系と同様、フェイントとして使ってもいいだろう。

●**豪放磊落**

新しく追加されたコマンド投げがこの技。VFのアキラの大纏崩捶と同じ技と考えていいだろう。もちろん相手を前方へ高く浮かせる効果を持っているので、壁際なら空中コンボの起点としても使えるぞ。

拳骨（げんこつ）	Ⓟ	裏肘衆賭麗斗（うらひじすとれーと）	⇗Ⓟ+ⓀⓅ
鉄肘（てつヒジ）	⇨+Ⓟ	弔般（チョーパン）	⇩Ⓟ+Ⓚ
超衆賭麗斗（スーパーストレート）	⇨Ⓟ	弔般→双拳華火（チョーパン→ダブルアッパー）	⇩Ⓟ+ⓀⓅ
鋼肘（はがねひじ）	⇨⇨Ⓟ	鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
肘根菩（ヒジコンボ）	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ	鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
肘鉄山（ヒジてつざん）	⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	足蹴（あしげ）	Ⓚ
座拳骨（ざけんこつ）	⇩Ⓟ	厄挫鬼苦（やくざきっく）	⇘Ⓚ
拳華火（こぶしはなび）	⇘Ⓟ	下足蹴（したあしげ）	⇩Ⓚ
肘鉄砲（ひじでっぽう）	⇦Ⓟ	速攻足蹴（そっこうあしげ）	⇨⇨Ⓚ
武羅津苦仁義（ブロックじんぎ）	⇗Ⓟ	傍蹴（かたわらげり）	Ⓚ+Ⓖ
仁義撃闘破（じんぎげきとうは）	⇗⇩⇘Ⓟ	スーパーKO技	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
根性肘（こんじょうヒジ）	⇦⇨Ⓟ	横投げ	敵横近く（右）Ⓟ+Ⓖ
怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）	Ⓟ	横投げ	敵横近く（左）Ⓟ+Ⓖ
烈甲破弾（れっこうはだん）	⇦⇩⇗Ⓟ	壁投（かべなげ）	敵近くⓅ+Ⓖ
列火甲破山（れっかこうはざん）	⇦⇩⇗ⓅⓅ	激弔般（げきチョーパン）	敵近く⇨Ⓟ+Ⓖ
屹立圧破（スタンディングアッパー）	立ち途中　Ⓟ	真空投げ（しんくうなげ）	敵近く⇗Ⓟ+Ⓖ
超仏苦（スーパーフック）	Ⓟ+Ⓚ	倒（たおし）	敵近く⇦Ⓟ+Ⓖ
不壊韻砥仁義（フェイントじんぎ）	Ⓟ+ⓀⒼⓅ	豪放磊落（ごうほうらいらく）	敵近く⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
不壊韻砥鬼苦（フェイントキック）	Ⓟ+ⓀⒼⓀ	岩砕（いわくだき）	敵近くしゃがみ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
裏肘（うらヒジ）	⇦Ⓟ+Ⓚ	卸金（おらしがね）	敵近く壁正面Ⓟ+Ⓖ
鳩尾突（みぞおちつき）	⇨Ⓟ+Ⓚ	手患般怒壁砕（タグハンドウォールクラッシュ）	敵近く壁背面Ⓟ+Ⓖ
肩竜狗留（ショルダータックル）	⇘Ⓟ+Ⓚ	骨盤割（こつばんわり）	敵背後近くⓅ+Ⓖ
裏肘（うらひじ）	⇨Ⓟ+Ⓚ		

今号より、電GO!2　大キャンペーン開始！
次号、重大発表あり！（予定）

電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2™

今回は秋田新幹線特集だ！



どんどん先に進んでいる人も多いと思うけど、これからプレイする人も多いはず。ゲーメストは、電GO！2を精一杯応援します！

担当：GYU　協力：DE.爆　©TAITO CORP.1997

電車でGO!2 高速編 キャンペーン第1弾
4月18日（土）G-Model荻窪店にて電GO!2イベント開催決定！

というわけで、早速キャンペーン第1弾として、先日オープンしたばかりの「G-Model荻窪店」におきまして、我らが『電車でGO！2　高速編』のゲームイベントの開催が決定しました。

●日時　4月18日（土）午後2時スタート
●場所　G-Model荻窪店
（JR荻窪駅　南口徒歩0分）
●イベントの主な内容（予定）
・ほくほく線（初級）　直江津〜犀潟間「持ち時間チャンピオン」ゲーム大会
・『電車でGO！』GREAT運転士決定戦　優勝者　DE.爆氏による「名人プレイ」披露！
・質問コーナー、トークイベント

などなど盛り沢山。当日は豪華な賞品も用意してお待ちしております。電GO！フリークの皆さん、ぜひともお集まりください！



注目は、本誌でもおなじみ、DE.爆氏による名人プレイだ！「オール定通」も見られるかもよ。

ボーナスGETだぜ！ 隠し警笛公開 第1弾 ほくほく線（初級）



最初の警笛は直江津〜黒井の約800m地点。



緑色のガードの所で警笛を踏めばボーナス、ゲットだぜ！



2つ目は大森いこいの森通過前の約585m地点だ！

ほくほく線（初級）の隠し警笛ポイントは2カ所ある！

前回、前々回とお届けしたほくほく線（初級）の路線攻略。この記事を読んでクリアできるようになった人も、多いんじゃないかな？

ところで、記事中ではあえて触れなかったが、実はこの路線に2つの隠し警笛ポイントが隠されているということに気づいた読者はいるかな？

今回は、隠し警笛ボーナスの存在にまったく気づかなかったという人のために、ほくほく線（初級）直江津〜うらがわら間の隠し警笛ポイントを公開しよう。見逃すなよ！

第1ポイント
黒井　通過　残り800m地点

第2ポイント
大森いこいの森　通過　残り585m地点

次号では、秋田新幹線の隠し警笛ポイント＋αをすべて公開！お楽しみに！

運転士見習い全員集合

電車でGO!2 高速編

運転士養成講座 PART2

今月のお題

秋田新幹線（中級）

秋田～大曲（おおまがり）

電GO！2らしさをもっとも感じさせるこの路線。高速の醍醐味と「通過」をうまくこなしつつ、終点まで一気に駆け抜けたいところ。まずは、秋田新幹線（中級）の運転方針について解説していこう。



今回の路線攻略は、お待ちかねの秋田新幹線（中級）「秋田～大曲間」を解説しよう。ノーコンティニュークリアを目指して出発進行だ！



いよいよお待ちかねの秋田新幹線攻略。秋田〜大曲間を疾走せよ！

秋田新幹線中級の特徴

路線の具体的な攻略に入る前に、まずはこのコースの特徴について説明しよう。

秋田新幹線（中級）「秋田～大曲間」の最大の特徴とは、**なんといっても秋田駅を発車したら最後、終点の大曲駅までノンストップで走りきってしまうということにつきる。**

とにかくこの中級コースでは、終点の大曲駅まで一度も停車することがない（※特級コースも同じ）。要は、長い1区間分の運転となるわけだ。



終点、大曲までノンストップ運転。通過駅が7つもあるぞ。

しかし実際にこのコースには、秋田～大曲の間に7つもの通過駅が用意されているため、1区間といえどもやるべきことは多い。またその7つの駅すべてに通過予定時刻が設定されているので、ダイヤに正確な運転（通過）を心がけなければ、通過駅ごとにガンガン持ち時間が減らされてしまう。

以上のことから、**このコースのクリアの鍵は「停車」ではなくズバリ「通過」にある**といえる。ある意味、電GO！2のゲーム性を最もよく表したコースといえるだろう。

このペナルティに注意！

さてこの中級コースをクリアするために必要なこととは、できる限り持ち時間を減点されないようにすることが第一だ。そこで、特に注意したいペナルティポイント2つについて説明しておこう。

まず気をつけたいペナルティポイントとして、**「通過駅（停車駅）ダイヤ遅れ減点」**というものがある。

これはどういうものかというと、通過駅（停車駅）それぞれに設定された予定通過（停車）時刻に、実際の通過（停車）時間が遅れると、1秒ごとに持ち時間が減点されてしまうというものだ。

秋田新幹線は、前述の通り「通過」がメインとなるため、通過駅のダイヤ遅れに伴う減点が大きく響く。

しかもこの秋田新幹線（中級）では、**ダイヤに1秒遅れるごとに持ち時間が2秒ずつ減点されてしまう。**前回攻略したほくほく線初級コースに比べて、その減点秒数は実に2倍！ちょっとした気のゆるみが致命傷になることもあるので、注意したい。



ダイヤ遅れのダメージが大きいこの区間。ダイヤを意識して走れ。

そして注意すべき2つ目のペナルティポイントとして、**「速度制限信号・速度制限標識無視」**というものがある。これはゲーム中に出現する、列車の運転速度を制限する信号or標識の指示を無視した場合に与えられるペナルティで、前者の場合は最大で15秒減点され、後者の場合は一律で10秒減点される。

これらはゲームオーバーに直結する大きなダメージ源となるので、極力回避できるようにしよう。

ちなみに新幹線ということでかなりのハイスピードが求められるこのコース、次ページに載っている路線MAPを参考に、各信号および標識が出現する位置を確実に覚えて、事前に指示に従えるようにしておいたほうがいいだろう。

秋田新幹線中級クリアのための運転方針

以上のことから、この秋田新幹線・中級コースをクリアするためには、

●できるだけダイヤに正確な運転を心がけて、ダイヤ遅れによる減点を減らす

●速度制限を示す信号や標識が出現する位置を覚える

この2点が重要だということがわかってもらえるハズだ。

ではさっそく次のページで具体的な路線攻略に入っていこう。



速度制限標識の位置を覚えることが、クリアのポイントだ。

速度制限信号の減点について

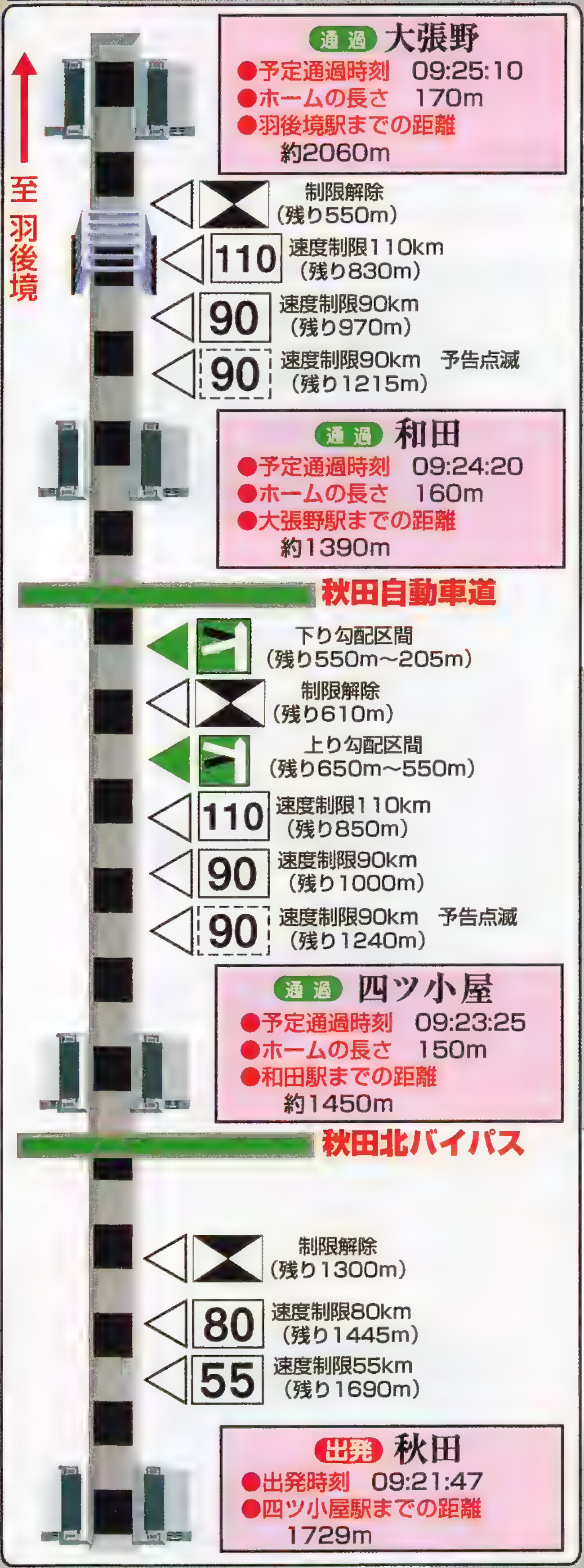
秋田新幹線中級コースでは、速度制限信号の減点秒数が最大で15秒となっているが、これは速度制限信号が実施された時点で、列車の速度が指示よりも15km/h以上だった場合に適用される数字。仮に、指示よりも15km/h以下だった場合は、速度超過分だけ減点されるようになっている。たとえば7km/hオーバーだった場合は、7秒減点というわけだ（秋田新幹線では標識のほうが多く、ダイヤを乱さない限り、そうそうお目にかかれることはないが…）。



なにげに怖い速度制限信号。致命傷につながる可能性大！

☜次ページは、秋田新幹線・路線攻略（秋田～大曲）だ！

秋田新幹線（中級） 秋田〜大曲間 路線MAPS



一気に通過、快適高速運転

路線攻略

秋田新幹線（中級） 秋田〜大曲間 誌上リプレイ

さて、ここからは秋田新幹線（中級）秋田〜大曲間の具体的な路線攻略に入っていきたいと思う。

ここでの攻略は、クリアを大前提の目標として構成しているが、すべての通過駅で定通をゲットできるレベルにまで仕上げている。予定時刻と実際の時刻の誤差を調整するコツをつかめば"オール定通"も夢じゃないぞ！

秋田発車〜四ツ小屋通過

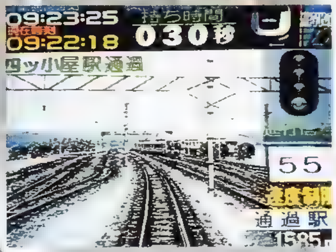
いつもどおりに知らせ灯の点灯を確認したら、マスコンを引いて出発進行しよう。秋田発車後、残り1690m地点で速度制限時速50kmを示す制限標識、残り1445m地点で時速80kmを示す制限標識が表示されるが、これは適当に指示に従えばいい。



きっちり、「知らせ灯」の点灯を確認してから出発！

そして時速80kmを示す制限標識が解除されたら、すかさずマスコンを引いてさらに加速していこう。

この区間においてマスコットキャラの「鉄っちゃん」が時速110〜120kmが運転の目安と教えてくれるが、実はこのアドバイスに従ってはダメ－アドバイスのスピードでは、ダイヤよりもあまりに早く通過してしまうことになるので、時速102〜104km程度にとどめておくことが、この区間のポイントだ。



力行中に制限標識が表示されるので、指示に従いつつ加速。

目標の速度に達したらマスコンを抜いて惰行に移ろう。

これまでの運行行程を正確に行うことができれば、後は惰行だけで定通、もしくは誤差1秒で四ツ小屋を通過できるハズ。ちなみにこの区間には、ある隠しボーナスが隠れているが（警笛ではない）、攻略どおりの運転を行えば自然にゲットできるぞ。



アドバイスは無視！時速102〜104kmで惰行に移ろう。

四ツ小屋通過〜和田通過

惰行で四ツ小屋を無事通過したら、そのまま惰行を続けよう。惰行を続けていれば、残り1000m地点で表示される時速90kmの制限標識どおりに自然に減速できるハズ。

またこの後、時速110kmに制限を指示する標識が表示されるが、ここでも時速102〜104km程度の力行で十分だ。

この後は前の区間と同様、惰行で和田を通過していけばOKだ！



前区間から惰行していれば、ブレーキなしで標識を通過できる。

和田通過〜大張野通過

惰行で和田を通過したら、ブレーキをノッチ1に入れて減速する。これで残り970mで表示される時速90km制限に間に合うハズだ。そしてこの標識が解除された後は、時速110kmまで力行すること。この後はもちろん、惰行で進んでいけばOKだぞ。



この標識は、駅通過後にブレーキノッチ1で十分通過できる！

秋田新幹線（中級） 秋田～大曲間 路線MAPS

停車 大曲
- ●予定停車時刻　09:30:20
- ●ホームの長さ　130m

- 55　速度制限55km（残り205m）
- 55　速度制限55km　点滅表示（残り450m）
- 制限解除（残り960m）
- 100　速度制限100km（残り1110m）
- 100　速度制限100km　点滅表示（残り1350m）

通過 神宮寺
- ●予定通過時刻　09:28:50
- ●ホームの長さ　180m
- ●大曲駅までの距離　約1520m

通過 刈和野
- ●予定通過時刻　09:28:05
- ●ホームの長さ　160m
- ●神宮寺駅までの距離　約1470m

- 下り勾配区間（残り360m～255m）

通過 峰吉川
- ●予定通過時刻　09:27:25
- ●ホームの長さ　140m
- ●刈和野駅までの距離　約1160m

- 制限解除（残り960m）
- 下り勾配区間（残り1025m～780m）
- 90　速度制限90km（残り1370m）
- 90　速度制限90km　予告点滅（残り1610m）

通過 羽後境
- ●予定通過時刻　09:26:25
- ●ホームの長さ　130m
- ●峰吉川駅までの距離　約1690m

- 制限解除（残り960m）
- 100　速度制限100km（残り1600m）
- 90　速度制限90km（残り1710m）
- 80　速度制限80km（残り1830m）
- 80　速度制限80km　予告点滅（残り2050m）

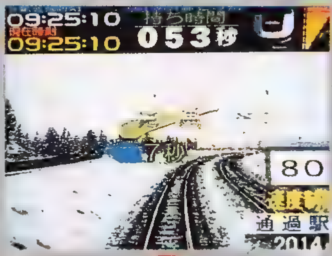
通過 大張野
- ●羽後境駅までの距離　約2060m

大張野通過～羽後境通過

大張野を通過したら、今度はすぐにブレーキをノッチ7に入れて減速するようにしよう。というのも残り1830m地点で時速80kmを示す制限標識が表示されるからだ。

巷のプレイ状況を見ても、ここは非常に引っかかりやすいペナルティポイントなので、しっかりブレーキをかけて時速80kmまで減速しよう。

さて時速80km制限を示す標識が解除された後は、時速90km→時速100kmといった順番で、さらに制限標識が表示される。もちろん時速80kmのままでは予定時刻に間に合わないので、指示通りに段階を踏んで力行していこう。この後、時速100km制限標識が解除したら、時速110kmまで加速してから惰行に移り、そのまま羽後境を通過しよう。



大張野通過直後に80km制限が待っている。すぐにブレーキだ！



この制限標識解除後、時速110kmまで速度を上げよう！

羽後境通過～峰吉川通過

羽後境駅を惰行で通過したら、すぐにブレーキノッチ7で減速。ここでは残り1370m地点で時速90kmを示す制限標識が表示されるので、羽後境を通過したらきっちり減速しよう。もちろん標識点灯中のしばらくの間は、時速90kmで運転すること。

そして制限標識が解除した後は、すぐさま時速120kmまで力行。この後はまた惰行のまま、峰吉川を通過するといいだろう。



峰吉川駅を通過したら、また減速。引っかかるなよ！

峰吉川通過～刈和野通過～神宮寺通過

峰吉川～刈和野～神宮寺では、速度制限を示す制限標識が設置されていないので、この区間は特に大きな問題はない。ただダイヤどおりに運転するだけだ。

ちなみに峰吉川通過後の速度は時速110km程度で運転し、刈和野通過後はすぐに時速126～128km程度まで力行するといいだろう。新幹線ならではのデジタルメーターをここで見られるぞ！



この区間は時速126kmまで加速。待望のデジタルメーターだ。

神宮寺通過～大曲停車

神宮寺を通過した後は、すぐにノッチ7で減速。ここでは残り1110mで時速100kmを示す制限標識が表示される。しっかり減速せよ！

そしてこの制限が解除された後は、そのまま惰行で進んでいくわけだが、大曲まではさらに時速55kmを指示する制限標識が用意されているので、大曲停車を案内する車内放送がかかったあたりから、ノッチ5～7で減速し始めよう。

さていよいよ大曲の停車だが、秋田新幹線「こまち」は雪と乗車率の高さからか、前号で解説したほくほく線よりもブレーキの制動力が弱くなっている。時速50km程度なら、残り70～60m前からブレーキをかけるといいだろう。



停車の前に55km制限が待っている。残り500mから減速だ。

次号予告

巷のプレイ状況を見ていると、特に初心者プレイヤーの多くが、あらゆるペナルティポイント（減点項目）に引っかかって、ゲームオーバーになっているケースが多い。

電GO！2を攻略するうえで、この問題抜きには語れない！次号にて徹底特集！

あの2台が使えるぞ!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

前作で使われていたマシンが、なんとこの「2」でも使える! さらに増えて8台に!どうする?

担当：ずるずる㈱

コマンド入力で あの2台が 現れる!!

「2」になって前作よりも4台も多い「6台」という中からマシンを選んでゲームができるわけだが、そこになんとさらに2台が加わることが判明した！

増えるマシンは、そう、ご想像の通り、前作で登場していたトヨタのセリカGT－FOURと、ランチアのデルタHFインテグラーレだ！





さてその増える2台の登場の仕方なのだが、通常のプレイの方法では現れることはない。ということは…そう、コマンド入力をすることによりその2台を増やすこととなるのだ！

さてそのコマンドであるが、その方法は難しいものではなく、サイドブレーキとビューボタンを使うだけというとてもシンプルなものだ。あとはどこで入力するかだ。







その入力は、マシンを選ぶ画面になっているとき！このときにサイドブレーキを引き、ビューボタンを押すと…連続写真のように画面が横方向でスクロールし、トヨタとランチアの2台のマシンが選べる画面が登場する。

コマンドを入力しっぱなしだと画面が止まらないので、離すのを忘れると元の画面に戻ることを忘れないようにしておこう。これで計8台に！







ランチア デルタHF インテグラーレ

昨年までの3シーズンは、スバルのインプレッサが強く、最強のマシンとなっているが、その前を見ると、WRCファンなら誰もが知っている通り、圧倒的な強さをもってこのランチアデルタHFインテグラーレがトップに立っていた。

もちろんその強さは、ドライバーズポイントでも証明されていて、その強さの前に他のメーカー、そして他メーカーのマシンに乗るドライバーは大変な思いをしてレースを戦っていたに違いない。

あれだけ強かったマシンですから、あれば飛びつくプレイヤーもきっと多いと思う（私もそうかも…だってカッコイイし、本物のあのエキゾーストノートはやっぱり最高っスよねーほ、欲しい！）。





偉大なマシン、ストラトスに加えてランチア勢がこれで2台にーいや～イタ車好きの人にはたまらないだろ～なあ。

さて気になるゲームでのデルタの走りはというと、その車格からか、かなりいい反応をしてくれるように思えます。



新旧の対決！ストラトスのほうがすっごくコンパクトだよね！

4WDということもあるし、まして最強のマシンだったわけでしょう！遅いわけがないじゃないですか！これはもう文句なく走りやすいマシンではないでしょうか。

感触は…さすがはデルタといったところですね！

トヨタ セリカ GT-FOUR



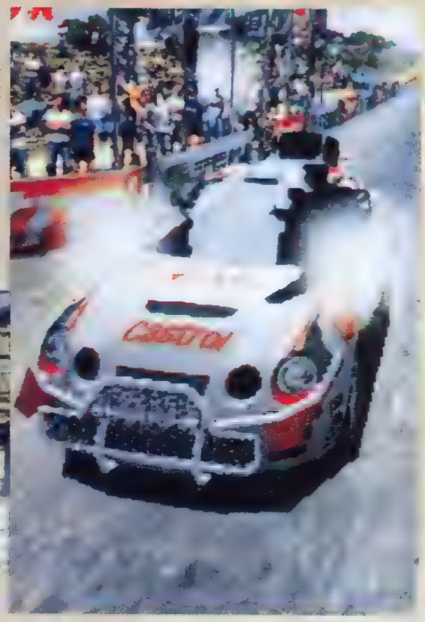
最強のマシン、ランチアデルタHFインテグラーレを追撃する最有力のマシンであったのがこのトヨタセリカGT-FOUR。言わずと知れた日本のWRCカーの最強マシンの1台だ。

その強さは、ドライバーをシリーズチャンピオンにするほどのもの！現在もそのベースとなるマシンは製造されていることを考えると、まだまだ現役といってもいいはず！

まあ本物の話はさておき、このマシンもまた「2」でプレイできる点に前作から引き続きプレイをしている方は満足されるのではないでしょうか。見慣れた、乗り慣れたマシンがやっぱりいいしね。

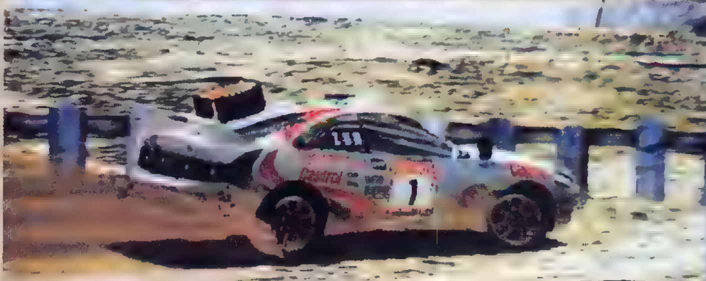
トヨタのWRCの展開を見ると、昨年よりテストとしてカローラによる参戦が行われ、今年より本格導入がされているわけだが、あれだけランチアに対してプレッシャーをかけてきたメーカーだけに、今年の第1戦での勝利はさすがといったところ。





セリカと比べても車格も小さくなり、より戦闘力を増したわけですから、他のメーカーからするとかなり怖い存在になっていると思う。

で、このセリカのゲームでの登場でしょう！トヨタのマシンが好きな人って、カローラとセリカ、どっちを使うことになるかが気になるところ。



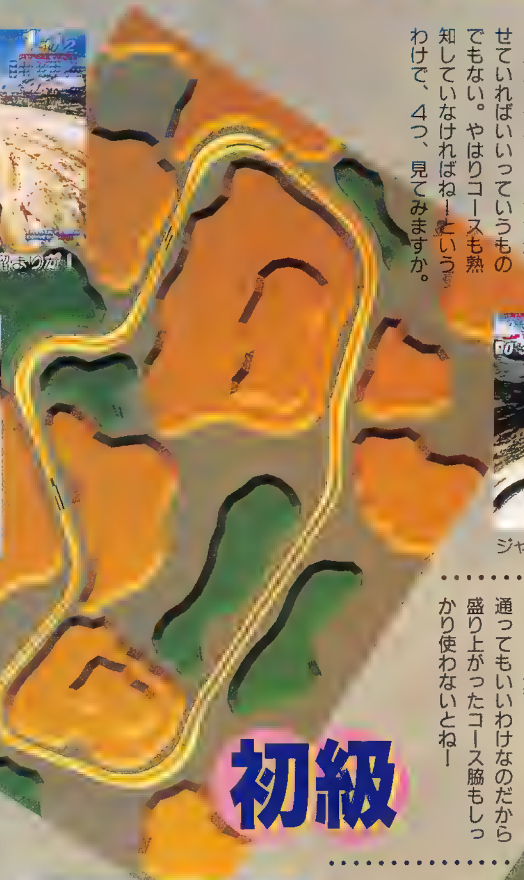
トヨタのWRC＝セリカというイメージが強いから、あえて重いセリカを使う人も多いのではないでしょうか。

走った感触は…うーむ、さすがにカローラのような軽快さはないが操作はしやすい！

初級から超上級まで コースは4種類！上空からのマップでご紹介だ!!

ドライブゲームの主役はやはりそこで乗ることになるマシンが重要になるが、ラリーのように、コース、自然がライバルともなると、ただ走らせていればいいっていうものでもない。やはりコースも熟知していなければね！というわけで、4つ、見てみますか。

初級






ジャンプで水溜まりをクリア！

路面はダート。アスファルトのようにきちっとグリップするわけではないので、けっこう気を使う。

このあたりは、前作のいいところ、「ラリー」を題材にしている点をよく再現している。

コースの幅が広いため、一見走りやすそうだが、意外にこれがつらかったりもする。



このステージのみガードが付く！

それはいかに速く走るかという目的ができたとき！いかに速いラインを探すかなんだけど、それが大変！

コーナーから次のコーナーまでの距離があるもんだから、少しでもズレれば即タイムに響いてくる！

まして全面ダート！どこを通ってもいいわけなのだから盛り上がったコース脇もしっかり使わないとね！

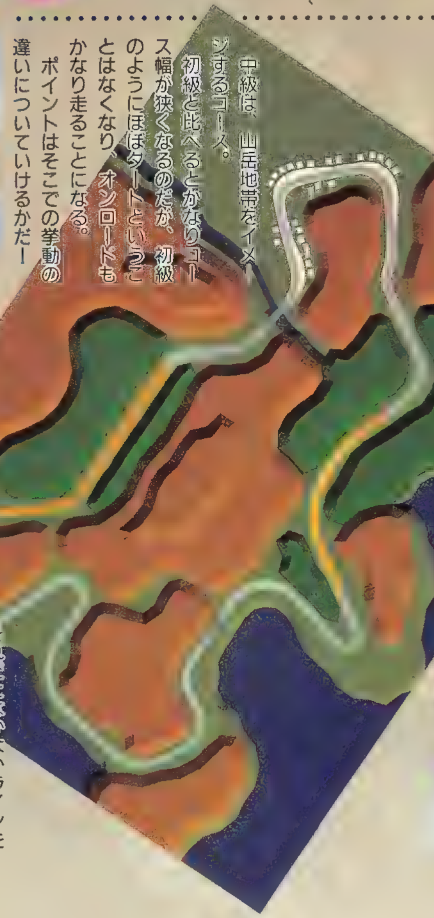

どこを通ってもダート！水溜まりが！

まずは初級コース。

ここはそのレベル通りに走りやすくするために、コース幅を広くとっている。

特徴的なのは、ここで走るとマシンに防具が付くことと、水溜まりに入るとマシンが汚れるということ！サファリラリーを見たことのある人ならわかるが、シュノーケルが付いたりするんだよね！

中級



先が見えないということは、次にどんな大きさのコーナーがあるのかがわかりづらく、思いきり走れなくなる。これではお金を無駄に使うことに。

そこでこの上から見たコース図を参考にしてほしいのだ。



中級は、山岳地帯をイメージするコース。

初級と比べるとかなりコース幅が狭くなるのだが、初級のようにほぼダートということはなくなり、オンロードもかなり走ることになる。

ポイントはそこでの挙動の違いについていけるかだ！


ヘアピンでブレーキ！ランプが点灯。

また狭くなったコース幅にさらに「橋」というシチュエーションが加わり、さらに狭くなるところもある。

その狭さからか、タイトになったコーナーも目につく。

山岳コースというと片側が岩場で、反対側がガケという事を想像できると思うが、大変になってくるのが、その岩場による視界の悪さだ。

岩がジャマで先が見えない。

それだとなかなかラインを作るのが大変ではないでしょうか。それを楽にするためにもこのマップ、使って頂ければと思います。

これでどれぐらいきついのかがよ～くわかるはず！

イメージのできる人はある程度、その形がわかってくるが、いざゲームを始めると頭に浮かんでくるコースは、ドライバービューからのものではないでしょうか。3次元的な覚え方をしていきません？


コースが狭くなるところもあるぞ！


ブラインドコーナーもある！

あとはきついところをしっかり覚えて走るのみ！1つ1つのコーナーだけでなく、前後関係をしっかり把握していきたいところだ。

上級

レースでは対向車のことを考えなくていい分、さらにスピードを上げられはするが、それを超越した200㎞／hというスピードは…。



上級コースは、前作にはなかったシチュエーションとなる雪道ステージである。

雪道というと「滑りやすい」というイメージだと思うが、ゲームでもそのイメージは同じで、非常にグリップしにくい状態で走ることとなる。

そのあたりは、ハンドルの反動の少なさからもわかる。


ミューの低いヘアピンはかなり気を使う！

実際に雪道を走った人ならわかると思うが、4WDでなおかつスタッドレスタイヤにしていても、50㎞／hで走るのはけっこう大変！それもコーナーが連続するなんていう道ならなおさら！

上級プレイヤーなら、過去の経験等から、スライド走行やカウンターステアなどのテクニックでなんとかクリアをしていくだろうが、初・中級プレイヤーはそこまでは…。

微妙な操作がここでは必要。


雪が少ないところも要注意！

チャンピオンシップをやられる方は、きっとここが鬼門になると思う。だってまともにコース上を走れないのだからねえ！こういうときこそ安全運転をして大きなタイムロスをしないようにしたい。

そのためには、ミリ単位でハンドルを切ったり戻したりできないとね！



雪道を走るとタイヤなどが白くなる！

超上級



前作ではボーナスステージ的存在として設定されていた超上級コースが、この「2」では最初から設定された。

このコースは、他のコースと違い、「夜」のレースとなっているのがポイント。


きついヘアピン！サイドブレーキ！

コースが短いということもあって、チャンピオンシップでは2周、プラクティクスでは5周となっていることが他のコースと違うところ。


エスケープゾーンがないのが…。

コースの狭さと、きっついコーナーがある点もこのコースの特徴といっていいだろう。

上から見るとこうも単純なコースなのかと思えるところなのだが、実際やってみるとこれがまた大変というか、忙しいという、まともに走るのがけっこうつらい。そのためか、安定して速いタイムを出すのが難しい。

そこで活用してほしいのがサイドブレーキ。せっかくあるのですから使わにゃ損ということで、2つのきついコーナーで使うと楽になるはず。

でも慣れないとね！

夜のコースをフィニッシュ！ま、まぶしい！

バトライダー

初期設定画　公開

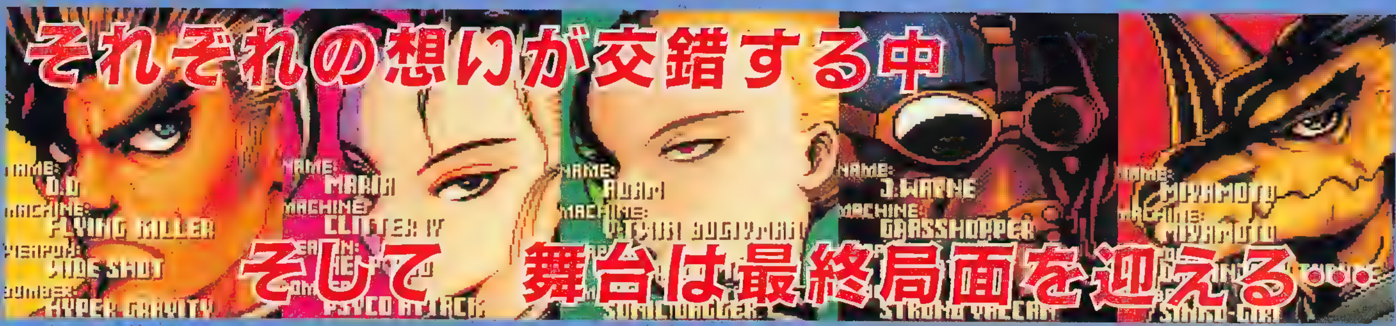


クリア目前!残すは1面!



今回は最終面+最後の隠しボス2体の攻略だ。

担当：C・LAN&MVP



最後に待ちかまえる長い面

7面道中攻略
7面スタート〜中ボス

GIGANTECH BUILDING

この面自体の難度よりも、きちんとランク落としできてるかがポイント。

いよいよ残すところあと1面。最終面だけあってここはかなり長い面だが、構成を覚えてきっちり対処できれば道中はそれほど難しくはない。しかし1つだけ重要なことがある。それはランクだ。

ランクが高いとこの面は非常に難しいものになる。その目安として、アイテムの落下スピードに注目してみよう。急に速くなったと感じたら、それはランク調整に失敗している証拠。ここまでのプレイを振り返り、無駄弾を撃ちすぎていないか（連射数は8〜10を基本に進むのが無難）、あるいは毎回きちんと残0でエクステンドしているかをチェックしてみよう。

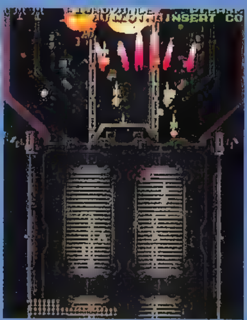
ちなみにこの面からなら、先も短いのでラスボスに備えて残機をためていくようにしてもよい。むろん3機フルにいるときは、わざと逃がすか死んでから取るようにすること。いずれにしても10万点にすることだけは絶対に避けるようにしたい。



いよいよ最終面。気を引き締めていこう。

開幕〜中ボスまで

いきなり地形に邪魔されて画面が見にくい。そこにザコがたくさん来て青弾を撃ってくる。アイテムを落としたり、取る直前で死ぬといったことのないように。このザコは結構いやらしい動きをするので注意。


弾が見にくい…というか見えないんだけどね。

ノーボムで抜けたいね

7面中ボス攻略

ギガヤマ社長専用武装デスク

多種多様な攻撃を仕掛けてくる最終面の中ボス、ギガヤマデスク。だが完全パターンなので慣れれば楽だぞ。

中ボスの攻撃は大きく分けて2段階。攻撃方法は完全パターンなのでそれぞれ覚えてしまうのが早い。スクロールが止まった瞬間から中ボスが攻撃を開始するため、急いで画面内に残っているザコをもらさず倒しておこう。

第1形態

第1形態は人が入ったガラスケース（?）からの丸弾（小）に加え、3種攻撃のループという形になっている。丸弾は初めは1つだが、ガラスケースにダメージを与えるにつれて広角になり、完全に破壊すると第2形態へ移行する。

①青弾砲台×8

画面両サイドから4つずつ砲台が出現。青弾を撃ってくる。中央左よりで待ち、小さく動きながら右側の4つを破壊し、今度は左に動いて残った砲台を破壊しよう。一定時間で次の攻撃に変化する。

②回転丸弾砲台×8

地上に埋め込まれた砲台が現れて全方位に弾をばらまいてくる。正面で避けきるのは厳しいが、画面右下に行けばほとんど弾が来ない、というのも全方位弾は7時くらいから時計回りに撃ち始めるためだ。その間に右側の4つを破壊し、左からの弾を避けたら回転を追いかけるように移動して左の4つを壊しにいこう。



②は右下にいれば弾があまり飛んでこない。

③2カ所から丸弾（大）ばらまき

画面両端の中央付近からそれぞれ5・4・5WAY弾を出してくる。この方向は完全に固定なので安全地帯がある。わかりやすいところでは画面右下か左下。ここにいればガラスケースからの弾にも当たることはない。

第2形態

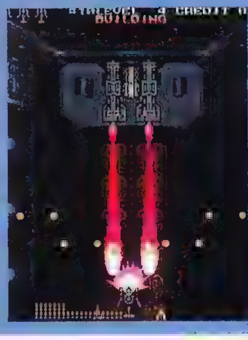
第2形態はエレベーターから浮上する砲台の攻撃になる。ピンクのツインレーザーが共通の攻撃で、その中で4種の攻撃がループする。

①青弾砲台×2

中ボス台座左右上の砲台から青弾ツイン攻撃。ピンクレーザーにだけ気をつければ問題ないだろう。

②5WAY×2

台座下中央の砲台からそれぞれ5WAYを撃ってくる。レーザーに当たらないように動きながら、5WAYが来たら微調整して避けよう。一応中ボスの真正面が安全地帯。少しくらいならずれてもOKだが、ツインレーザーの間に入ることになるので初めに合わせるときに注意。



②は真正面が安地。少しくらいならずれても大丈夫だ。

なお、貫通弾を持った機体であれば、ほとんど5WAYを撃たれずに砲台を潰せる。

③5連装機銃×2

台座左右下の砲台から5発連なった丸弾（小）を連射してくる。外周を大きく回れば安全だが、④時に画面下隅をキープしたいので、切り返していくのがベスト。

④全方位弾ばらまき

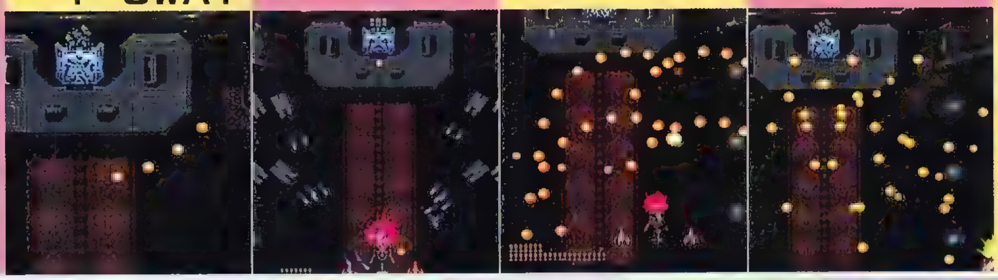
第1形態の③の砲台から全方位に丸弾（大）をばらまく。画面下隅で微調整をして避けよう。

この中ボスの攻撃はパターンになるが、ランク調整をしっかりやった上で普通に撃っていれば、第1形態なら②、第2形態なら③あたりで倒せる。少しでも早く倒したければ、連射数を20くらいまで上げれば確実だ。

第2形態のツインレーザー砲台を壊せばこのシーンはクリアとなるが、機体によっては台座が先に壊れてしまう場合がある。うっかり気を抜かないように。

第1形態

共通攻撃 1~5WAY / ①青弾砲台×8 / ②回転丸弾砲台 / ③丸弾ばらまき

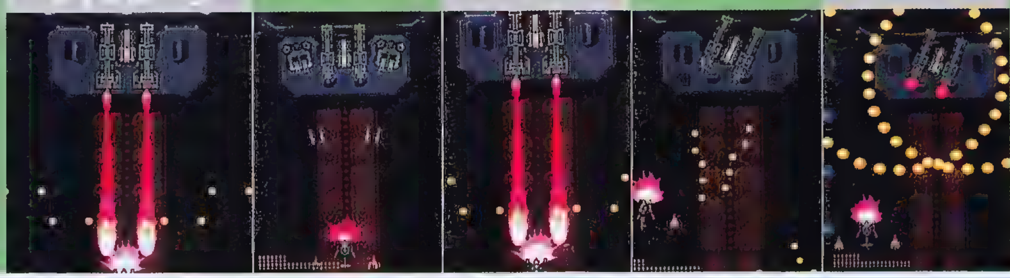


攻撃パターン

ループ ①→②→③ ＋共通

第2形態

共通攻撃 ツインレーザー / ①青弾砲台×2 / ②5WAY×2 / ③5連機銃×2 / ④全方位ばらまき



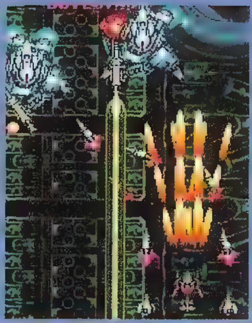
攻撃パターン

ループ ①→②→③→④ ＋共通

ポイント押さえて超楽勝
7面道中攻略　中ボス～7面ボス前

GIGANTECH BUILDING
External View

中ボスが終わると、青いロボット兵が出現してくる。こいつは右腕から（つまり向かって左から）緑色のレーザーを撃ってくる。このレーザーは真下にしか撃ってこないので正面から右側にいればいい。狙い弾も少し撃ってくるが、特に問題なし。どんどん倒そう。


青ロボットは右側で撃ち込んでいこう。

A区間 ガラス管地帯

緑色のガラス管が多量に並ぶここは、ガラス管を破壊した時に出してくる3WAY弾と、ザコがメインのポイントだ。

まず覚えておきたいのが、ガラス管の3WAY弾だ。この3WAY弾は中央の弾が自機を狙っているので、つまり破壊した時にレバーをちょんと入れていけば弾の軌道を見なくてもきっちり避けられるのである。

ガラス管は大量に存在するので、先程の避け方を応用すると、

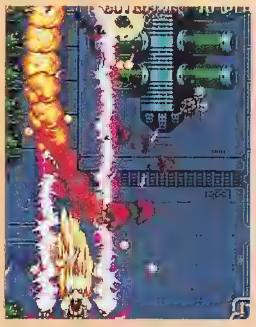
●弾は撃ちっ放しで左右どちらか1方向に少しずつ避けていけばいい

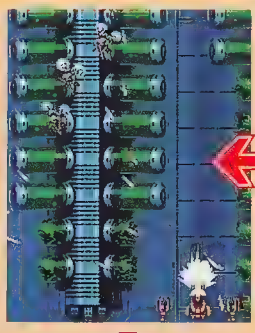
ということになる。

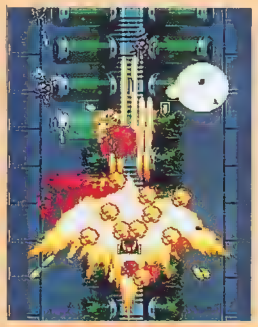
この動き方をすれば、実はザコの弾も自分をある程度狙っているので同時に避けていくことが可能だ。

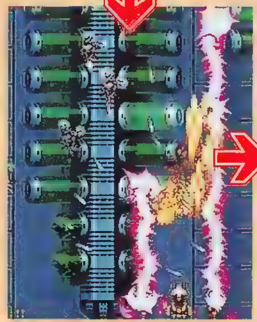
さて、このまま行くと端まで行きついた時に切り返せなくなりやすい。従って、端まで行ったら一度弾を撃つのをやめてある程度落ちついてから逆側に動いていこう。

ちなみに、ここはザコが出す勲章を回収するのが非常に厄介だ。もしボンバーがあるのなら最後のガラス管地帯は絶対に使うべきである。この後でボンバーは補充できるからだ。


ショットを撃ちつつ、少しずつ動いていけばいい。


端まで行ったら一度撃つのをやめて…、


少しキツイと思ったらボンバーを使っても可。この後補充できる。


落ち着いたら逆サイドへ動いていこう。アイテムに注意したい。

B区間 火炎砲台地帯

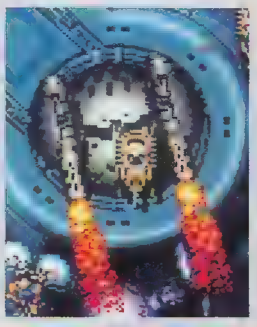
次は火炎砲台地帯。ここは地面を走るザコ戦車がボンバーアイテムを出すため、少しでも危ないと思ったらすぐにボンバーを使っていけるので、実は簡単。また、火炎砲台の周囲は勲章が隠されているので、弾消しと稼ぎを両方込めたボンバーなのだ。どんどん使っていこう。

火炎砲台について説明すると、火炎放射は意外に避けにくいので注意したい。左右にスクロールさせて端の砲台は隠してしまうといいだろう。

また、この火炎砲台は破壊するとアイテムを出すが、倒し方で出るアイテムが違うので是非覚えておきたいことがある。それは、

●火炎を撃つ前兆で壊すとボンバーアイテム(大)

になるのである。ある程度撃ち込んでおいて、火がチロチロ出はじめたら速攻で壊すようにしよう。これでボンバーを使いまくっても余るようになるだろう。ラスボス用に溜めつつ進んでいこう。

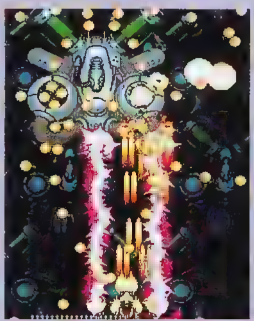

この火炎チロチロ状態の時に破壊すると…、


ボンバーアイテム（大）になるぞ。どんどん溜めて使っていこう。

C区間 青い中型機

最後は青い中型機が数機くる。この青い中型機はまず丸弾をらせん状にばらまく。中型機の正面より少しずれた位置でよけていこう。この後は正面に丸弾（小）を連射してくるので、左右にずれつつ攻撃していく。

ここはそれほど難しくないのだが、1機ずつ速攻で破壊していかないとどんどん押されてしまうので、出現直後からどんどん撃ち込んでいくこと。


らせん状弾は正面より少しずれた位置でよけていこう。

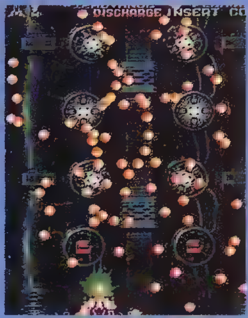


ボンバー1発で安定
7面ボス攻略
DISCHARGE 第1形態
とうとうギガヤマ社長を追いつめた、と思いきや…。

前座・ランダム砲台×12

直前の中型機×5～6機を倒すと、砲台が2列×6機ずつ、計12機並んでいる。この砲台群の攻撃は3種のランダムで、レーザー、弾ばらまき、広角弾があり、どちらも普通に相手をすると尋常じゃない難しさだ。

というわけでここでは弾封じを使う。このシーンが始まったら、最上段から少し下がった位置に移動し、そこで撃ち込もう。砲台はけっこう堅いので連射数を#15～20に上げるといい。


前座砲台12機は3種あるが、いずれにしてもこんな状況に…。


この辺まで行けば弾封じが可能。連射数を少し上げると確実だ。

ショット、オプションが広角に撃てるキャラならば写真の位置で動かずに撃っていればいいが、前方集中型の場合は左右に細かく動いてきちんと撃つようにしよう。


こんなキャラは少し左右に動いてきちんと撃つようにしよう。

最終ボス DISCHARGE

このボスの攻撃は厳しいものが多いので、ボンバー1発で安定するのが賢明だ。

まずは中央上の砲台3つから5WAY、両肩部分の砲台から自機狙いの3発つながった丸弾（中）を出してくる。大きめに動いて3連弾を散らすようにすると避けやすい。できればすべて避け切りたいところだが、ダメそうならボンバーを使ってしまおう。このときできるだけ中央上の砲台を狙うようにしよう。重なってしまうのもいい。


開幕の攻撃は大きく動くと避けやすいが…、


厳しげならばボンバーを使ってしまおう。中央の砲台群重視で。

発動時間の長いものなら、この次の砲台も壊せるのでこの後がかなり楽になる。

次の攻撃は、正面下の砲台が開いて丸弾（小）。この攻撃は①バラ撃ちと②一定軌道のばらまきで2種類ある。

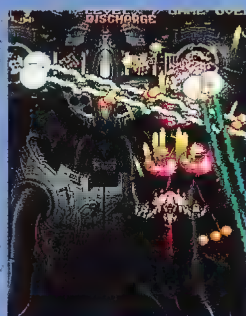

この攻撃は正面ちょいずれで対処。

これに加えて、左右下の回転砲台が開いて弧を描くような弾道で丸弾（中）を撃ってくる。

この混合攻撃に入ったら、画面最下段中央あたりをキープしよう。真正面から少しずれた位置が①の安定で、②は小さな動きで避けていこう。

一定時間or一定ダメージで両端からのレーザー攻撃が加わる。緑レーザーを2本撃ち、それが左右に開くので、大きく避けなければならない。

これに加え、初めに来た3発1組の丸弾（中）も混合になる。端のほうにレーザーを撃たせ、中央に大きく動いて回避しよう。この2つの砲台は何度倒しても復活するので、あまり相手にせず中央への撃ち込みを重視しよう。


レーザーは端のほうに撃たせて…、

ここまでにしっかり撃ち込めていれば、この混合攻撃を少し耐えれば倒せるはず。

もし時間がかかりすぎて他の攻撃が加わったりすると少々厳しい展開になる。そのときはもう1発ボンバーを使うのが得策だ。


大きく動いて避ける。撃たせる角度は水平に近いほど良い。


長時間粘ると来る、最終発狂攻撃。普通に撃っていればまず来ない。

実のところ、ボンバーが2発あればこのボスは簡単に撃沈する。しかしごり押しでクリアできるほどこのゲームは甘くない。このボスはまだ第1形態だ。真のラストボス、フルチューン「DISCHARGE」攻略は次号で!


この先に待つ真のボスは…。

これで最後だ
BASHINET・R

出現条件：魔法キャラが残機に生存し、かつZENOVIA CITYの床砲台3台をすべて壊す

バシネットの最終形はあまりにも強大である。

攻撃パターン数こそあまりないものの、その見事に融合した発狂弾には寒けすら覚えるだろう。

前衛部隊

まずは本体との戦闘前にバシネットの分身（?）のような緑色の前衛部隊との戦闘だ。

こいつの攻撃は非常に貧弱で、破壊可能の弾と丸弾を少しばらまくだけだ。はっきり言って死ぬことはないだろう。

この前衛部隊は、後ろにひかえている赤い本体に一定ダメージを与えるか一定時間たつまでずっと出現しつづける。従ってひたすら撃ちまくってさっさと形態を変えてしまいたいところ。1体1万点入るので（ボンバーなら2万点）稼ぐのも一つの手か?

第1段階

●レーザー
●ピンク弾
●丸弾
＋ボンバー弾

さて、いよいよバシネット・Rとの対戦。

最初は奴の攻撃から。

①レーザー
②ピンク弾
③丸弾
④ボンバー弾

の4種類があり、①〜③がランダムで選択されてそれと同時に毎回④が混合でてくる。

①は翼（?）のレーザー発射口（片翼3つずつ計6カ所）から極太レーザーを撃ってくる。

②はレーザー発射口にはさまれた砲台（計4カ所）から破壊可能のピンク弾を撃ってくる。結構耐久力があるので、あなどらないように。

③の丸弾は中央、翼端の計3カ所からゆるやかなワインダーをかけつつ自分を狙って撃ってくる。なかなか厄介な攻撃だが、左右に一気に移動しつつ避けていけばなんとかなるだろう。


レーザーの間に入ったらもう終わってる。ボンバーしかない。

④のボンバー弾は中央からホーミングしてきて一定距離で爆発する攻撃。判定は大きいしホーミングも厳しい。しかも他の攻撃と連動して永遠にくるので最悪の攻撃と言えよう。

では具体的な避け方について見ていこう。こいつのボンバー弾は異常にキツイので、例えば「レーザーとレーザーの間に入って上下の動きで避ける」とか攻略めいた避け方は一切通用しない。

最良と思われる避け方は画面の左右端どちらかへボスから逃げるように動くというもの。

ボスが右にいるなら左端でよけつつ、近寄ってきたら一気に右端に行くのだ。こうすると最悪のボンバー弾の射程外に逃げられるので正面を横切る時に注意すればいい。基本的にはこの避け方を使っていき、レーザーにはさまれたりしそうな時にボンバーを使っていこう。


基本的にはボスから逃げるようにしつつ端で粘る。


前方集中型の機体は正面でボンバーを使いつつ速攻勝負しかない。

第2段階

●レーザー乱射
●丸弾ばらまき
●両手からボンバー弾

まず第2段階に入る前に知っておいてほしいことがある。それは第1段階で長びくと第1段階＋第2段階の混合攻撃になってしまうということ。こうなったら素直にボンバー。第1段階はなるべく早く倒すようにしよう。


第1段階が長びくとこんなとんでもないことになる。

第2段階の攻撃はどれがくるかわからない。合計3つある攻撃は、

①レーザー乱射
②丸弾ばらまき
③ボンバー弾

である。

①はレーザーの間に入ってよけるのは至難の業なので、発射した瞬間に大きく回り込んでよける。

②は正面にしか撃ってこないので、できれば左右の上のほうに移動してしまいたい。正面で撃たれた時はなるべく右のほうで避けると楽だ。

③のボンバー弾は左手スタートで左→右と交互に撃ってくる。ボンバー弾から逃げるように右→左と避けていけばいいだろう。

基本的な動きは、レーザー乱射がいつきてもいいようにボスにやや近づいて、攻撃がくる瞬間に大きく右上（ボンバー弾は左からスタートするので右に動いていく）へ動く。

右上に行ったらそこで撃ち込み、今度は攻撃がくる瞬間に正面へ。この時に丸弾がくるのを想定して右下方向へ移動するといい。基本的にはこの右上→右下の繰り返しでいく。

もしも右肩を破壊してしまったらそこからボンバー弾のかわりに丸弾ばらまきがくるので、そうなったら多少危険はあるが左上→左下の動きに変えよう。

第2段階は慣れればそれほどキツくはないが、一応万一のためにボンバーは用意しておきたい。

基本避けパターン


正面で待ち攻撃がきそうなところで右上へ移動。


するとすべてかわしていける。戻る時も次の攻撃に合わせよう。

運がよけりゃ楽勝!?

G・SQUID

出現条件：ガレッガキャラが残機に生存し、かつZENOVIA CITYの回転砲台4台をすべて壊す

おなじみ3段階構成

今までのボスで最も多い段階分けが3段階方式だ。

で、このガレッガでラスボスの大役を務めていたこいつ「G・SQUID」も同じように全3段階で構成されている。

これまでの隠しボスと同様に、原作よりも耐久力が低く設定されているので、かつてほどの脅威とはいかないが、十分な強さを持っているので油断は禁物だ。攻撃法もかつてと似ている部分が多く、それにプラスされている感じである。

全3段階のうち第2段階がかなりキビシイので、このアーム攻撃のためにボンバーを用意しておきたい。逆に、これ以外の段階でボンバーを使わないようにしっかりと覚えていこう。

第1段階 小さく小さく避けていこう

まずは①の攻撃から。これはランクによってかなりばらまかれる弾数が変動する。しかし、丸弾自体の弾速は比較的遅いので、ボスの正面からやや逃げ腰で避けていけば全く問題はないだろう。

次の②は自分を狙ってワイパー状に撃ってくるので、あまりボスから離れていると横方向から撃たれる形となり死にやすい。かといって正面でも結構よけづらいので、ここはボスの両翼の真下あたりで細かく避けていくのがいいと思う。

③の攻撃について説明すると、11WAYの速い拡散弾と、10WAYの遅い拡散弾を交互に撃ってくるというもの。

考え方としては10WAYの間に入って11WAYの弾を小さくかわしていく感じとなる。10WAYの正面で11WAY弾を撃たすようにすれば到達する時に10WAYのすき間と11WAYのすき間が合致するのでよけやすい。

つまり、10WAYをなるべく引きつけてからサッと小さく動いてすき間に入っていくようにすればいい。小さく動こう。

④のザコは自分に向かってくるだけだ。勲章を逃がさないように注意しよう。



一応の指針は、10WAYの下で待ちつつ引き付けて、



サッと少し動く。10WAYと11WAYを一緒によけていける。

第1段階攻撃パターン

- ① 丸弾(小)ばらまき
- ② 青弾ワイパーばらまき
- ③ 11WAY+10WAY時間差を攻撃
- ④ ザコ

ループ

第2段階 アームの運に身をまかす

2本のアーム、それぞれランダムでどれか1つになり攻撃をしかけてくる。

アームの種類の中で特に注意したいのが①、⑤だ。この2つは特に攻撃が激しく、もう一方のアームとの組み合わせにもよるがまず間違いなくボンバーを使ったほうがいい。この時は確実にアームを破壊するようにしていきたい。

⑥のボンバー弾も判定が大きいので注意していきたい。これもボンバーかな?

基本的には左右どちらかにゆっくりとよけていってスキをついて切り返すといった感じだが、厳しければボンバーを使おう。

第2段階攻撃パターン

●中央から丸弾(小)ばらまき
＋
ランダムアーム攻撃

- ① 火炎放射
- ② レーザー(紫)
- ③ レーザー(青)
- ④ ロケット弾
- ⑤ 青弾ばらまき
- ⑥ ボンバー弾
- ⑦ 丸弾(小)3WAY×3
- ⑧ ピンク弾(破壊可能)速射
- ⑨ ピンク弾(破壊可能)拡散

どれか2つがランダムでくる



火炎放射や青弾ばらまきがきたらたいていボンバーを使わされる。



基本的には少しずつ動いていって切り返すだけだが…。

第3段階 常に逃げよう

第3段階はボスのコクピット部分が高速で動き回り弾やザコをばらまいてくる感じだ。

この動きはランダムなので、近くでいきなり弾を撃たれるとなかなかキツイものがある。従って基本的には常にボスから逃げるように隅のほうに行くといい。

①と②は実弾なので逃げるようにしていくが、③と④は逆に横から突っ込まれることがあるので、ややボスに近づいていくほうがいいだろう。特に前方集中型の機体の時はこの突っ込みが非常に厄介なので十分に注意しよう。

ボスの耐久力は低目なので、あせらずに逃げ回っていれば自然に破壊できるはずだ。あとは慣れるだけである。

第3段階攻撃パターン

- ① 青弾
- ② 丸弾ばらまき
- ③ ザコ
- ④ ピンク弾(破壊可能)ばらまき

ループ



第3段階はボスから逃げるように動いていこう。

いよいよ深海へ…ブクブク

魚ポコ

うおぽこ



ストーリー・設定資料満載でお送りする、前代未聞のパズル攻略!

担当：1人で2人用が熱い ぎょぽこぜんじ

協力：CAVE魚ポコ スタッフの皆様

基本を再確認して旅立とう!

前号より、攻略の始まった『魚ポコ』。今回は第10話以降を説明するが、もう一度、このゲームの基本事項をチェックしておこう。チェック項目を箇条書きにしてみた。

①同じ色の近くに玉を置く。

2つ並ばない場合は、埋まってる玉の上に置く

②片側を高く積んで斜面にしない。置ける場所が限られてしまう。平らに崩すか、中央を掘る

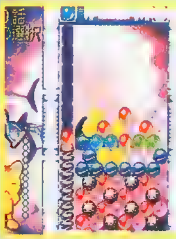
③面ごとの、最初の1～2個の置き方が重要。「第～話」の題名をヒントにパターンを作っていこう

その他、4～5個を1つの玉で消すテクニックなどを駆使していこう。ゲームの展開としては、第7話から難しくなり、その後10話、14話、19話がヤマ場となってくる。今回は第10話～19話を攻略だ。

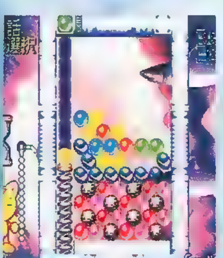


前号で紹介した右のスイッチ。題名通り、右の青から崩す。

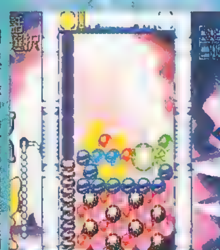
●第10話 最初の選択



NEXT玉が、青か緑かで難度が変わる。どちらでも、右から赤を崩す。NEXTが青の場合は、青を左端に組めばOK。緑の場合は、緑を崩した後の紫の処理が問題。4ついっぺんに消すか、1つ残った場合は右端に積んでおく。

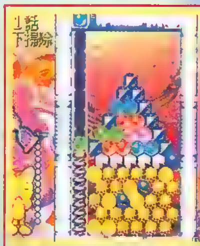


2個目の玉が青の場合、まず右の赤を消して青は左端に置く。

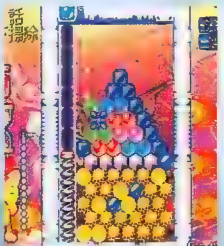


2個目が緑の場合も右の赤を消す。緑を消した後の紫玉に注意。

●第11話 床下掃除

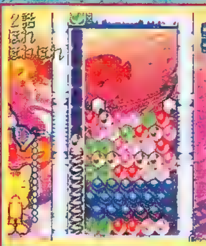


左端の氷をかすらせるようにして壊し、左に積んでいくほうが確実。左側のほうが正確に狙いやすいはず。ほんの少しだけバネを縮めて発射しよう。

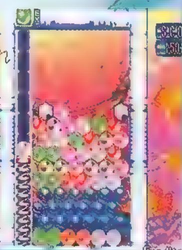


左の氷を、端をかすらせるようにして壊し続ける。

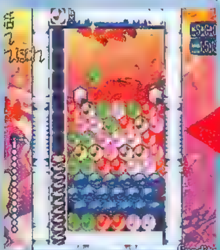
●第12話 ほれほれ ほれほれ



玉の順番によって、攻略法がそれぞれ異なる。ピンクの玉が最初にきたら、必ず左の六角玉の隣に積むこと(黒の上)。次の玉がピンクなら、下へ掘り進み、紫→緑→赤と続く場合は右へ順々に置いていく。



1個目は必ず左の六角玉の隣へ置くのが鉄則。

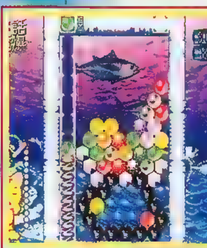


ピンク・ピンク・緑・緑の順だったら、一気に下へと掘り進む。



ピンク→紫→緑→赤の順だったら、横に並べていく。

●第13話 誘爆

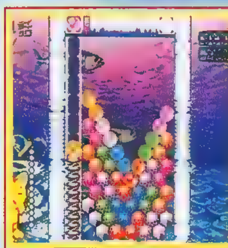


緑、黄以外の玉、つまり紫、赤、オレンジ、黒などは右に積む。右上の黒玉を崩して連鎖スタート。あとは、確実に崩していき、爆弾が狙いやすくなったときに爆発させよう。



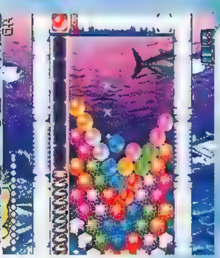
緑・黄以外の玉は右へ積み、連鎖させてたいらにならす。

●第14話 V



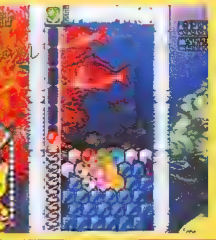
第2の難関。基本的には、左右を均等に崩し、中央を掘り進んでいく。また、崩せるときには必ず崩しておこう(考えすぎて、崩せるのに布石として置いてはいけない)。崩せないときは、極力同じ色の近くに置く。この原則をすべて守っていこう。

最も重要なのは、スタート直後にどのように配置するか。特に、崩せない赤を、赤の真上付近に置くのがポイント。



問題は、2個め・3個めをどう置くか。3個めが水色なら、2個めは右に置く。

●第15話 真ん中掘るべし



青は、元の青の右斜め上に、赤は元の赤の左斜め上に置く。こうして受け皿を広くし、その中にオレンジ、ピンクを入れて連鎖させる。中に連鎖の布石の玉を入れすぎて、連鎖の失敗をしないよう注意。



これが崩れる前の理想型。実は正確なショットが必要な面。

●第16話 頼むぜ!黄色玉



右端の同化玉は、黄色以外を当てるとクリア不可能となるので注意。それまでは、氷を2個ずつ効率よく割り、ひたすら耐える。左の氷から割っていくと、氷をミスなく割りやすい。バネを微調整して、左端の2つの氷を同時に割り、次に一段下の氷を割っていく。



氷の位置より高く玉を積まないようにして、黄色玉を待つ。

●第17話 連結

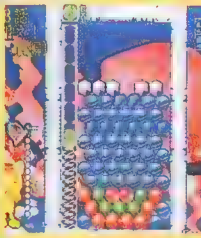


同化玉は、緑か青を当てないとクリア不可能。確実に緑か青を当てるために、左端を掘り起こして、左端の同化玉に当てる。そのためには、紫と赤のみ左に積み、その他の玉は落としたり転がらないよう、すべて右側で処理する。



青、緑が左に転がらないようにしつつ、左をとにかく崩す。

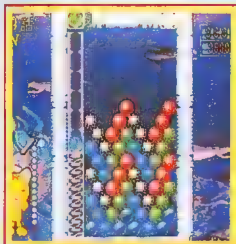
●第18話 氷をねらえ!(後編)



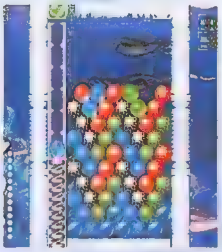
1回氷を割ったあと、次の真ん中の氷は必ず赤で割ること。そうしないともう一度氷を割るハメになる。

この面だけは、バネの縮みを目測で測ってとばしたほうがよい。バネの左横の、枠の模様(横の線)で目測しよう。

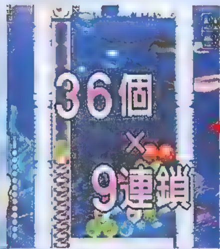
●第19話 W



第3の難関。左と右、2つの谷間があるが、左右に2色ずつ配置していく。各色は、必ず2つずつつなげていく。最初の玉を左へ落とし、右上がりにその色をつなげていく。残りの色は、左の谷へ左上がりに赤、右の谷の左側に緑をのせておこう。



最初の色を左へ、赤を左へ、緑を右の谷の左側に置く。



連鎖させると、一気にここまで崩れる。

特報! いま、明かされる『魚ポコ』ストーリーと主人公・魚太郎の真の目的とは?

そもそも、この『魚ポコ』って、なんで主人公が猫で、何の目的で深海へと潜っていくのか…。こんな誰も考えそうもない疑問を、ある日、ふと思いついたわけです。

そこで、この大いなる疑問を、開発元のケイブに直接ぶつけてみたところ、とんでもない衝撃の事実が発覚した!

●『魚ポコ』ストーリー

主人公「魚太郎」(黄色い猫)は優れた技術者であり、とてもグルメな猫でもあった。ある日彼は「竜宮城」なる伝説の料亭でしか食することのできない幻の料理の噂を耳にする。だが、竜宮城にたどり着いたとしても、そのまま料理が食べられるわけではない。食材は近海で、しかも自分で調達しなければならないのである。

魚太郎は悩んだ。だが、騒ぐグルメの血を抑えることができず、ついに彼は必死で止める妹の保子(ポコ 2P猫)を振り切って、試作型潜水艦に乗り込む。そして、兄・魚太郎の情熱に押し切られた保子も、自らナビゲーターとなり、危険を顧みず同乗する。

こうして、2人の深海冒険が始まった…。

な、なんと、主人公の猫は、グルメだったという事実が発覚。幻の料理のために深海へ潜っていくとは、誰も予想できませんでしたっていうか、当たり前だっつーのー)。

気になる試作型潜水艦の仕組みだが、なんと開発者の描き下ろしイラストをGET!そこで判明したのが、この潜水艦は試作型のため、深海に行くまでの酸素が足らないという事実…。

そこで、どうやって酸素を補給するかというと、行く手を阻む「玉」を割り、それで発生する泡を船内に採り入れているとのこと。

それにしても、ここまで奥深い設定が隠されていたとは…。『魚ポコ』恐るべし!



上が、開発者による「魚太郎特製潜水艦」描き下ろしイラスト。魚太郎が笑顔で楽しそうに操縦しているのが非常に笑える。なお、この潜水艦、玉以外にも、JAMMA筐体や、弾幕避け用ボム(何の?)などを搭載しているとか…。

●得ネタ! ピンチになったときに登場する潜水艦。この潜水艦の出現確率の初期値は、ノーマル設定で「50%」と決まっており、潜水艦に玉を当てる度に、確率は半分に減ります。また同様に、プレイ時間が長いと確率は半分に減ります(コンティニューすると初期値に戻る)。

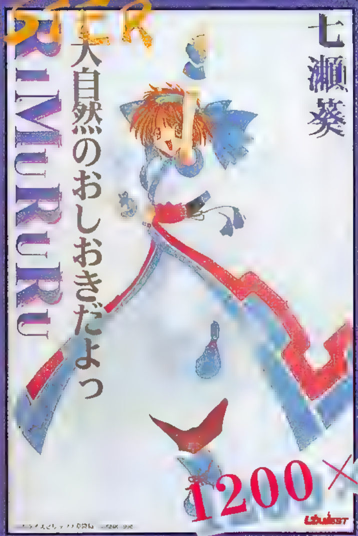
ゴールデンウィーク
GWプレゼンツ ふぉろむ

読サビ&ゲ屋

BIG POSTER

■1200×1800ミリサイズのとっても巨大なポスター。なんといってもこれだけでっかい七瀬葵先生のイラストが拝めちゃうのは、世界中探してもこのアイテムだけ(多分)。

1200×1800ミリの特大サイズ



リムルルBIGポスター
価格2100円 送料G 通販番号 SS-1[illegible]



ナコルルBIGポスター
価格2100円 送料G 通販番号SS-1[illegible]

JIGSAW PUZZLE

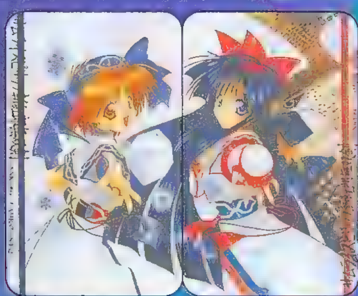


■原画集から選りすぐりのイラストの500Pジグソー。

七瀬葵ジグソーパズル神[illegible]
価格[illegible] 送料[illegible]
通販番号 SS-[illegible]

TELEPHONE CARD

■台紙付きの2枚組テレカ。羅刹バージョンのリムって珍しいのだ。



ナコ&リムテレカセット
価格2300円 送料A
通販番号 SS-1[illegible]



ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円 送料A
通販番号 SS-1[illegible]

MUG CUP



リムルルマグカップ
価格893円 送料G
通販番号 SS-17[illegible]



ナコルルマグカップ
価格893円 送料G
通販番号 SS-1[illegible]

ご注文方法

●郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。（弊社より発行しております、ゲーメストに専用用紙が付いています）価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

［郵便振替口座番号］
00150-4-98420
(株)新声社

商品に関するお問い合わせは…
〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
tel：0120-531917
fax：0120-531955
（月～金曜日　11:00～17:00）

ILLUST COLLECTION





■多数のイラストが収められた今までの集大成ともいえるこの原画集。今回はその中身をちょっと公開しちゃうのだ。描き下ろしもアリ。買わないといかんのだ。

七瀬葵複製原画コレクション
「神ノ童」
価格2100円　送料F
通販番号SS-198



CD CASE



ナコルルCDケース
価格[illegible]円　送料F
通販番号SS-[illegible]

MOUSE PAD

■縦タイプの「[illegible]」と、横タイプの「[illegible]」、どちらがお好み？



ナコルルマウスパッド（[illegible]）
価格[illegible]円　送料[illegible]
通販番号SS-[illegible]



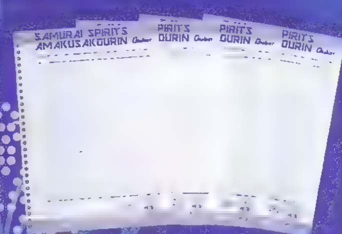
ナコルルマウスパッド（[illegible]）
価格15[illegible]円　送料E
通販番号SS-16[illegible]

BINDER

■超美麗なA4サイズバインダー。ノート用紙は30枚入りなのだ。



ナコ&リムバインダー
価格1575円　送料E
通販番号SS-169



ナコルルノート用紙
価格525円　送料E
通販番号SS-195

キャンペーン実施中

下記期間中に、このページに掲載されている商品を5000円以上、読者サービス部、及びマルゲ屋でご購入の方に、応募ハガキを差し上げます。応募ハガキは送っていただくか、マルゲ屋にお預けください。抽選で100名の方に、「ナコルルorリムルルマグカップブラックバージョン」を差し上げます。

期間
4月29日～5月末日

GYUの鉄拳3PSはどげな感じ？

オリジナルキャラとして復活したアンナを紹介！これで姉妹喧嘩にますます拍車がかかる？

ども！GYUっす。鉄拳3PSでCPUをクリアすると、続々と隠しキャラが登場するのは、みんな知ってるよね。ちなみに5人分クリアすれば、ニーナの妹のアンナが使用可能になる。そこで今回は、このアンナをメストっぽく紹介していくことにしよう。

追加技はどげな感じ

アーケードではニーナのコンパチキャラだったアンナも、PSではオリジナル技が多数追加！往年の固有技＋新技をひっさげて、遂に一人立ちを迎えることになったのだ。ここでは特に印象的な固有技について説明することにしよう。

●クロスカットソー
上↓上↓中の連続攻撃。3段目でダウンを奪うことができるので、反撃技に使えばオイシイかも……。

●コールドブレード
アンナの代名詞的な下段攻撃。この技でダウンを奪った後は、ライトローキック&バックスピンチョップ(R&B)でコンボにつなげるぞ。



ヒットした後は、すかさずコンボにつなげよう。

●ライトハンドスタッブ
中段のこの技、発生中なら相手の上・中段攻撃をさばくことができる。

●キャットスラスト
コールドブレードと対をなす中段攻撃。R&Bで拾える。

●クイックサマーソルト
重要な浮かせ技のひとつ(中段)。コンボにつなごう。

●ブラッディカオス
横移動からの中段技。2段連続でダウンを奪える。

●カオステイル
横移動からの下段技。カウンターでダウンを奪えるぞ。

●エクスキューショナー
上段攻撃のダウン技。ガードされても有利なのが利点！

●ツイスティングコンボ系
出だしこそ違うが、最終的にはハイキック↓バックスピンチョップ↓上・中・下に派生する連携技。アンナらしさを醸し出すにはいい技かも…。

●カオスジャッジメント
特殊構えというより"さばき技"。モーション中に下段攻撃を出されると、中段蹴りで自動的に反撃するぞ。

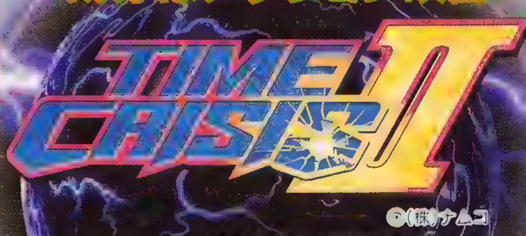
●挑発（LP＋RP＋LK）
技表にはないが、コマンドで挑発することもできる。尻を振るモーションは攻撃判定を持っていて、相手が攻撃すればダウンを奪えるぞ。

オススメコンボはこげな感じ

アンナはディバインキャノン（コンボ）や鰓斬りといった強力な浮かせ技を持っていないので、受け身を取れないダウン技からR&Bでコンボにつなぎ、地道にダメージを与えることが基本的な戦術。コンボをねらう場合は、浮かせ技（ダウン技）～R&B～ツイスティングラウンドコンボ3段止めがオススメだ。

技名	コマンド
ワンツーパンチ	LP RP
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨LP+RPまたは立ち途中LP+RP
トリプルスマッシュ	LP（⇘LP）RP RK
ダブルスマッシュ	RP RK
PKコンボ	RP LK
PDKコンボ	RP⬇LK
ニールキック	⇨⇨RK
フラッシュコンボ	⇘LK LP RP
ラピッドキックコンボ	⇘LK LK LK RK
アッパーストレート	⇘LP RP
ハンティングキックコンボ	⇗（⇧）RK LK RK
レイブキック	⇩LP☆RKまたはしゃがんだ状態からLP☆RK
ボーンカッター	⇨⇨⇨LKまたは⇗LK
ハンティングスワン	⇗LP+RP（⇧⇧でキャンセル）
レフトハイ&ライトハイキック	LK RK
シットスピン&ライトハイキック	⬇LK☆RKまたは⇩LK☆RK
クリークアタックコンボ	⇘LK RP LP RK
クリークアタック&レフトローキック	⇘LK RP⬇LK
クリークアタック&レフトハイキック	⇘LK RP LK
クリークアタック&ライトハイキック	⇘LK RP RK
レフトミドル&ライトハイキック	⇘LK RK
フローズンキック	⬇（または）⇩RP RK
スパークコンボ	LP（⇘LP）RP LP⬅（⬋）RK
ライトローキック&バックスピンチョップ	⇩RK LP（またはしゃがみ中にRK LP）
ライトハイキック&レフトスピンローキック	RK LK
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇（または⇩）LK RP
エンブレスヒール	⇩または⇘LK+RK
ピンタ	⬅RP
往復ピンタ（おうふくぴんた）	⬅RP RP
クイックサマーソルトキック	⬆（⬉または⬈）RK
サマーソルトキック	⬇⬆（または⬉または⬈）RK
クロスカットソー	⬅LP LP LP
コールドブレード	しゃがみ前進はじめRP
ライトハンドスタッブ	しゃがみから⇨RP
キャットスラスト	しゃがみから⇨LP
ブラッディシザース	⇩LP+RP
ブラッディカオス	横移動中にLP+RP
カオステイル	横移動中にRP
エクスキューショナー	⇨➡RP
リフトショット	立ち途中にRP
ガード崩し	➡LP+RP（⇨LP+RP）
ツイスティングラッシュコンボ 1	LP（または⇘LP）RP LP RK RP LK
ツイスティングラッシュコンボ 2	LP（または⇘LP）RP LP RK RP⬈LK
ツイスティングラッシュコンボ 3	LP（または⇘LP）RP LP RK RP RK
ツイスティングラウンドコンボ A	⬊LK LP RK RP LK
ツイスティングラウンドコンボ B	⬊LK LP RK RP⬈LK
ツイスティングラウンドコンボ C	⬊LK LP RK RP RK
カオスジャッジメント	⬅RK
ピッキングヒール	カオスジャッジメント中にRK
逆PDKコンボ	LP RK
バク転	⇖LK+RK
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
四方投げ（しほうなげ）	接近してLP+LK
居反（いぞり）	接近してRP+RK
挟み肘打ち	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
首刈り落とし	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
飛びつき前方回転逆三角絞め（とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ）	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
返し技	相手の攻撃にあわせて⇦LP+LKまたは⇦RP+RK
抱え込み肘打ち（かかえこみひじうち）	接近して⇘⬊LP
首刈り投げ（くびかりなげ）	接近して⬈LP+RP
掌握（しょうあく）	接近して⇩⇘⇨LP+RP
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中にLK RK LK LP+RP
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	掌握中にLP LK RP LP
裏門鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中にLK LP RK LP+RP LP+RP
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中にRP LP LK RK LP+RP
閂投げ（かんぬき投げ）	立逆脇固中にRP LK LP+RP LK+RK LP+RP
腕挫立十字固（うでひしぎたちじゅうじがため）	掌握中にLP+LK RK LP+RP
腕挫裏十字固（うでひしぎうらじゅうじがため）	腕挫立十字固中にLP+RP RK LK LP+RP LP+RP LP+RP
前方回転腕絡（ぜんぽうかいてんうでがらみ）	腕挫立十字固中にRK LK RK LK+RK LP+RP

気分はアクション映画



ガンシューティング初、2画面通信による2人同時プレイがついに実現したぞ！

担当：善之字元帥

DATA

- 発売日／4月予定
- ジャンル／ガンシューティング
- メーカー／ナムコ
- 開発状況　90%

MAKER COMMENT

陽動、援護、挟撃、1P・2Pそれぞれの視点で繰り広げられる想像を超える戦い！氷上で、列車上で、最新基板「システム23」が可能にしたスピード感あふれる追撃戦の数々！持ち去られたデータを奪取し、同胞クリスティーを救出せよ！

ネオダイン・インダストリー社は、'98年10月31日付報道で、次世代通信を担う新事業として、「スターライン・ネットワーク」計画を発足、また、すでに64機の低軌道周回通信衛星の開発に成功しており、来月にも打ち上げをおこなうと発表した。

しかし、この発表から3週間後、国際特殊諜報機関VSSEのもとに、驚くべき情報が送られてきた。その内容は、ネオダイン・インダストリー社が打ち上げる予定の衛星は、表向き通信衛星となっているが、実際は軍事衛星であるというものだった。

VSSEは急遽クリスティー・ライアンをスパイとして同社に潜入させ、この件に関する情報収集をおこなわせた。彼女は見事軍事衛星に関する情報を手に入れるが、その現場を同社幹部に発見され、現在逃走中である。

VSSEは現地にキース・マーティンとロバート・バクスターを派遣し、彼女の保護と情報の受け取りを指示した。



映画顔負けの演出。これがタイムクライシスIIだ！

ガンシュー初の2画面通信！

一昨年、フットペダルによるアクションで大人気を巻き起こした、あのタイムクライシスが帰ってきた！

前作を知らない人のために説明すると、タイムクライシスは時間内にステージをクリアしていくタイプのガンシューティングで、足元のフットペダルを踏むと物陰に隠れ、リロード（弾倉補充）できるという特異なゲーム性を持っていた。

その、物陰に隠れるというアクションから、2人同時プレイは不可能と思われていたが、何とIIになり、2画面通信による2人同時プレイが実現したのだ！

2画面通信になったことで、2つの画面は別々の視点で動くことになり、アクション映画さながらの2人連携プレイができるようになった。もちろん1人でもプレイ可能だが、タイムクライシスIIを心底楽しもうと思うのなら、ぜひ気心の知れた友人（彼女？）と2人でプレイしてみよう！



今回は、2人の連携プレイが作戦成功の鍵を握る。

チームワークが重要だ！

タイムクライシスIIの2人同時プレイは、単に2人で同時にプレイできるというだけではない。1人がおとりとして敵を引きつける「陽動」、2人で敵群を挟み撃ちにする「挟撃」、先行する味方をサポートする「援護」など、さまざまな作戦で2人の協力が必要になってくるのだ。

これから本誌でも、2人同時プレイを前提とした攻略を展開していく予定だ。

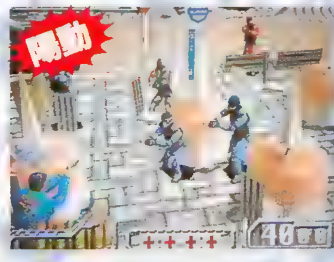
これぞ2人同時プレイ！・連携作戦の数々！



1カ所に密集している敵は、分散した戦力に囲まれると非常に脆い。そこで2人が別動し、敵集団に対して一斉砲火を浴びせる。これが挟撃だ。

画面では、見通しのきかない森林内で、ロバート（画面左奥、2Pプレイヤー）と2人で敵を挟撃している。まずは、自分のほうを向いている敵を倒し、その後にロバートのほうを向いている敵を狙い撃ちにしてしまおう。

ロバートのリロードをサポートするのも重要だ。



人間の心理として、敵が視界内に現れればそちらに気をとられる。片方を敵の気を散らすための囮として動かし、残る戦力で無防備な相手を狙撃する。これが陽動と呼ばれる作戦である。

画面では、ロバートが果敢に敵の注意を引きつけている。ここでロバートは、敵の注意をそらさない程度に戦い、キース（1P）は、無防備な頭上から敵を狙撃する。

連携プレイの醍醐味とも言える作戦である。



敵が待ち受けている通路を突破するのは、単独では難しい。こういったケースでは、片側が援護している間にもう片側が活路を切り開く作戦が重要である。

画面では、敵が待ち受ける通路をキースが前進し、その前進中の安全をロバートが確保するという役割分担をしている。一気に前進できない焦燥感を覚えるが、他に道はない。障害を排除し、一歩一歩確実に進んでゆくのだ！



世界を股にかけて大爆走!!



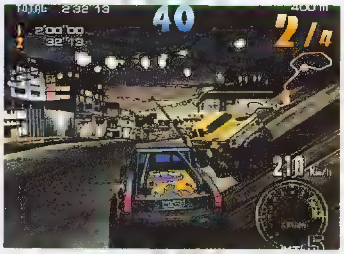
©SNK 1998

「ラウンドトリップRV」に続く、ハイパーネオジオ64ドライブゲーム第二弾がはやくも登場!!

担当：スー

趣味のレース「XTREME RALLY」

「XTREME RALLY」とは、世界中のオフロードマニアが一堂に集結するイベントだ。とても過酷なF-1や、ラリーのようなレースとは違って、お祭り、レジャー的な要素の強い「オフロード版のキャノンボール」ともいえる、草レース感覚のスポーツ。「OFFBEAT RACER」は、その「XTREME RALLY」が舞台だ。



ドライバー視点から見た香港コース。ネオンが綺麗だね。

世界がコースだ

ゲームモードは、チャンピオンシップ、トライアル、対戦の三つだ。なかでもチャンピオンシップは、初級、中級、上級を連戦するのだが、初級は夜の香港、中級はアマゾン川流域、上級は夕暮れのベネチアと、まさに世界を股にかけてのレースとなる。

コースは「ラウンドトリップRV」と同じく往復路を採用。さらに「RV」を遥かにしのぐショートカットやジャンプ台、でこぼこの悪路など、さまざまな仕掛けが用意されているぞ。

また、細かいところで、車のカラー選択や、タイムアタックモード、視点切り替え、BGMの切り替えなど、気の利いた配慮がうれしいよね。見つけたら即プレイだ!!



うってかわって中級のブラジル。市街地もあるぞ。



上級のイタリア。街並みが端整だ。特色がでてるね。

DATA

- ●発売日　4月27日
- ●ジャンル／レース
- ●メーカー／SNK
- ●開発状況／100%

※画面は開発中のものです

MAKER COMMENT

ハイパーネオジオ64が贈る、オフロードの祭典ついに開幕！前作「ラウンドトリップRV」にもあった「往復路」ならではの「すれ違う迫力」は健在、ぶつかり&クラッシュもさらにヒートアップ！プレイヤーカーも「8車種4性能」とバラエティ豊富で、レースの駆け引きを「御満悦」いただけることうけあいです。

選べる車種は全部で8種類!!

カラーセレクトもあるでよ

EASY かんたん



女性に人気が出そうなかわいらしい車。

GLOBE／**PASTRAL　CUTE** select SE



本格的なクロカンスタイル。無骨でワイルドだ。

M.F NEO-GEO／**ACTIVE** MF-223S

NORMAL ふつう



アメリカ的なハデなカスタムペイントが目を引く。

TANAY／**INTERCEPTXX** SP-LOW



渋めで大人っぽい感じ。シンプルだね。

KINGDOM／**CHESS** TYPE・G

HARD 難しいっ



タイヤがデカイ!!乗り降りが大変そうだ。

M.F NEO-GEO／**MONSTERPICUP** 21-010P



いかにもタフそうな軍用車両。チー〇ーに似てる。

GREATRIVER **GAEA** MSi97

VERY HARD 超ムズ!!



スポーティーなラリー車。本格的なニオイがイイ。

LEOPARD／**SFIDA　ATK** R-398aT



トノカバー付きのピックアップ。これもハデだね。

M.F NEO-GEO／**FIELD　FOX Ⅱ** VG0128M-OR



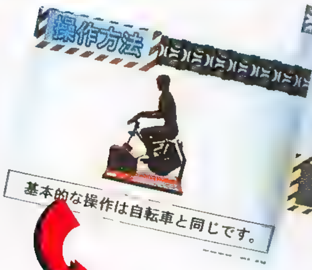
自転車にもいろいろなレースがある。その1つがこの「ダウンヒル」！
山の上からひたすら下へ！いかに速く下へ降りてくるかが勝負となる！

担当：ずるずる

まずはチャリンコの乗り方、漕ぎ方から…

自転車のレースというとオリンピックの競技になっているレースや、フランスで行われるツールドフランスが思い出されると思うが、それらはどれもオンロード上でのレース。オフロードのレースもあるのを知ってますか？

オートバイでいうところの「モトクロス」的な存在となるのだが、その中でも自転車ならではの無動力でのレースが味わえる「ダウンヒル」がこれ！いかに速く下るか一これがレースのテーマなのだ！





基本的な操作は自転車と同じです。

足下および後方に注意してまたがってください。



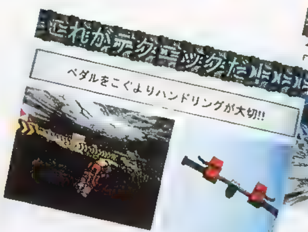
ペダルをまわして加速。



ハンドル操作で左右に曲がります。



ブレーキを握ると減速します。



ペダルをこぐよりハンドリングが大切!!

コントロールの方法は、普通の自転車と同じなのだが、このゲームの場合、動力となる部分がプレイヤー自身となることを忘れないでね！

以前に「プロップサイクル」があったけど、それ並みに汗をかくのではないでしょうか。

あとはレースを理解すればOK！大丈夫かなあ？

通信対戦で抜きまくる！

1人でプレイしたい場合は、左のブレーキレバーを引きつつスタートすればいい。けどレースならやはり相手は生身の人間がいいよね！







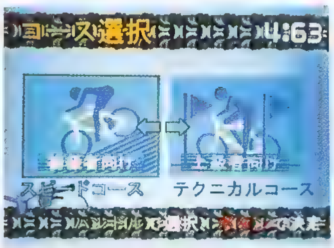
相手とのやり取りも重要になるが、まずはしっかりコースを走りきれるかがポイント。

多分自分のことで忙しくなるはず…。

コースは2つ！同コースでの難度設定

では走るコースはというと3DCGで作られたところを上から下へ降りる山岳となる。

山岳コースといっても普通のロードレースではなく、かなり凸凹あり一の、ジャンプあり一のでけっこう大変一コースの真ん中を走っていればいいってわけにはいかない！



そんなコースが1つ！その中で、障害物の設定の有無で難度を変え、スピードコースとテクニカルコースの2つのコースを作っている。

4人のキャラクターから選べる！

特に変わってくるところはないのだが、とりあえず自転車に乗るライダーも選べる。男女2ずつで計4人。



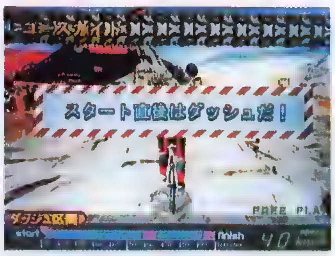


男の私としてはやはり女のライダーを選ぶ（不純?）。視点は2つあるのだが、ビハインドビューでお尻を見つつ走れるのが…。ダ、ダメ?

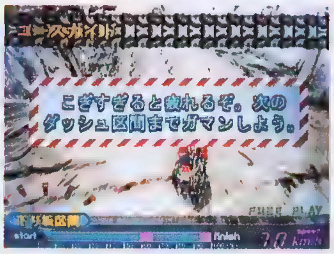
まずはレースの展開の把握から!



スピードコースのほうで、レースの流れを把握しよう。スタートでは、直前から漕いでおくと、すぐトップになれることを覚えておくといい。



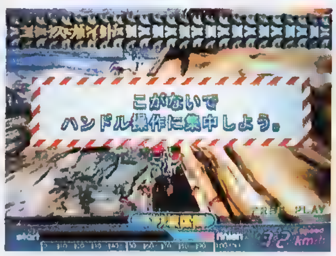
コースのマップは載っていない（画面内で）が、下にどれぐらい進んだかがわかるものがある。それで次のイベントまでの距離がわかる!



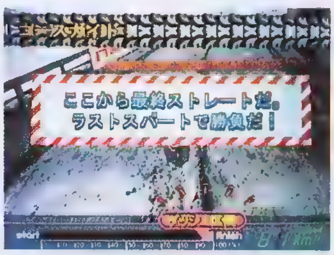
レースの展開として、平らな部分は漕ぎ、下るところではハンドリングに集中し、ライディングしていく。漕ぎすぎる（下りで）と注意が…。



重要になるのはハンドリング。凸凹のラインってわけだ。



さらに速く下るためには、やはりコースを暗記するのが一番!ライン取り重視で!



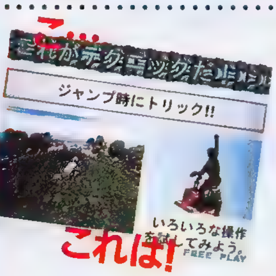
しっかりスピードコースが走れるようになれば難しいコースに進もう。障害物でコースが狭くなるのがポイント!

タイムだけでなくジャンプでも得点になる!

さて、レースというとタイムが重要になるが、このゲームでは、単なるダウンヒルのレースでなく、ジャンプ中のアクションの得点もポイントに影響するのが面白いところ。

名称	ハンドル	ブレーキ	ペダル
TOBOGGAN（トボガン）	L or R	オフ	停止
NO FOOTER（ノーフッター）	中央	L or R	回転
BACK FLIP（バックフリップ）	中央	L or R	最大回転
その他多数!	???	???	???

ジャンプ中のアクションは、ハンドルとブレーキ、ペダルの組み合わせで入力する!

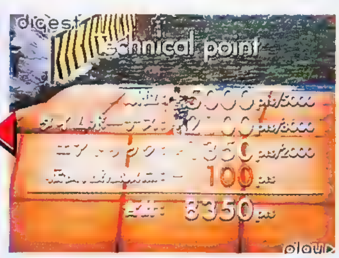


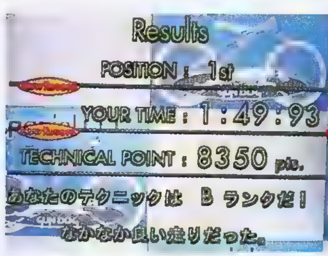


基本的なジャンプアクションと、その入力方法は、ゲームに付いているインストラクションカードにもあるものを載せたけど、これ以外にも写真にあるように多彩なジャンプアクションをしてくれるのでトライしてみるといい!あとはいかに得点を満足へもっていくかだね!

トータルで何ポイント出せるか! どのランクに入れるかな?

さて気になるポイントであるが、それを見ることができるのが上の写真。ゴールした直後に出るものだ。項目は全部で4つ!





順位で5000点、タイムボーナスで3000点、エアトリックで2000点で計1万点になる!あとはどれだけミス等が抑えられるかだね!安全運転第一ってか!

NEW GAME FIRST RIP OPEN

サイヴァーンさくっと一周クリア攻略開始！



ポイントを押さえて気楽に遊ぼう。

CYVERN 基本テクニック

ステージ攻略に入る前に、このゲームを楽しむための基本的なテクニック、知識をおさえておこう。

堅い敵はバニッシュで撃て！

地上物、空中物を問わず、耐久力のある中～大型の敵に対しては、Aボタン押しっぱなしで出る特殊攻撃のバニッシュをどんどん使っていこう。

バニッシュはゲージが無くなると撃てなくなってしまうが、通常ショットを敵に撃ち込むことにより、意外に早くゲージが溜まるので、ケチる必要はまったくないのだ。バニッシュのゲージは、スコアの下に表示されている。



堅そうな敵が現れたら、とりあえずバニッシュ。

バニッシュで得点もりもり！

地上の戦車や砲台なども、なるべくバニッシュで撃つようにしてみよう。このゲームのボーナスアイテムは、地上物をバニッシュで破壊したときだけ出るようになっているのだ。あまり狙いすぎるのも危険だが、ザコ戦車や砲台が密集している場所はバニッシュで攻撃してみよう。

このゲームは、百万点エブリで残機が増えるので、無理しない程度に稼ぐとクリアも楽になるぞ。また、ボーナスアイテムとは別に、バニッシュで敵を破壊すると得点が2倍になるぞ。



こういう場所は狙い目。バニッシュで撃つと…



み～んなボーナスアイテムに！こりゃ気分いい。

パワーアップアイテムの秘密

自機のショットを強化するパワーアップアイテムには、実は意外な効果が隠されていた。パワーアップアイテムを取ると、バニッシュのゲージが回復するのだ。

パワーアップアイテムは大小2種類あるが、大なら全回復、小ならゲージ約4分の1回復する。

ゲージが減っていないときは、パワーアップアイテムが出てもすぐに取らずに泳がせ、バニッシュを使いゲージが減ってから取るようにするのもテクニックだ。

オススメ機体は？

オススメの機体はズバリ3号機のヘリオス。移動速度が速く、ショット、バニッシュの攻撃力が高いので、他の2機体に比べかなり楽に進むことができる。

とりあえず先に進みやすい機体でプレイしたい、という人は3号機でやってみよう。



攻撃力が高く、スピードも速い。クリアを目指すなら3号機だ。



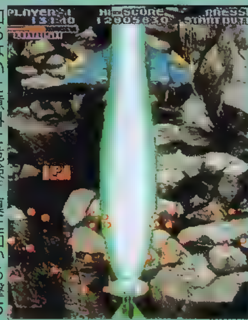
はみ出し情報

KANEKOさんのホームページに「サイヴァーン専門ページ」が開設！ストーリーやステージ紹介、ボスのパーツの得点などの情報が満載。BBSもあるから攻略の情報交換などに利用してみてはいかがかな？

ホームページアドレス
http://www.cyborg.or.jp/~kanekosp/cyvern/

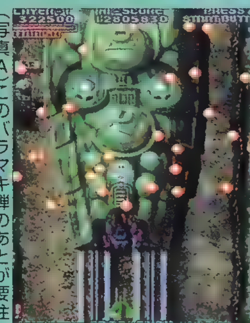
STAGE1 ワンポイント攻略

ステージ1の道中で一応注意したいのが序盤で出現する青い中型機。いきなり大量の弾をばらまいてくるが写真のように真正面で撃ち込んでいれば問題ないだろう。



知らないと意外と危険。真正面から撃ち込もう。

ボスの巨大鉄道戦艦でまず注意したいのは、第2段階の主砲の攻撃。写真Aのバラマキ弾のあと、いきなり写真Bのように中央の主砲から大きなミサイルを撃ってくる。覚えておこう。



(写真A)このバラマキ弾のあとが要注意。



(写真B)いきなり主砲からミサイルを撃たれる。覚えてないと意外と危険だ。

列車の先頭にたどり着いたら、いよいよ弱点を攻撃にかかるわけだが、ここで注意したいのがボスの「色」。ボスの色が黄土色の場合は問題ないのだが、緑色のヤツが出てきた場合は少々問題あり。緑色のヤツの場合、2門あるミサイル砲台を両方とも破壊してしまうと、弱点の下に12門ある小型砲台から写真Cの攻撃が始まってしまうのだ。

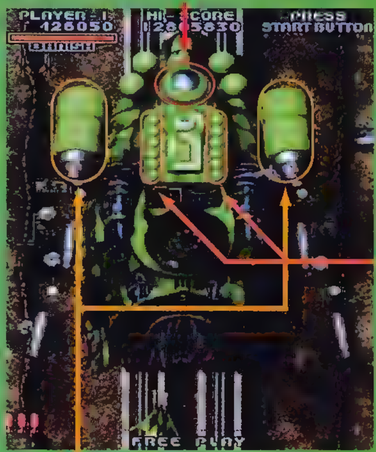
ボスが緑色の場合は、ミサイル砲台を片方残したまま弱点に撃ち込んで倒してしまおう。



(写真C)きついよ～、この攻撃は。緑色のボスが出てきた場合は要注意だ。

STAGE1 BOSS

ここが弱点！ガシガシ撃ち込め！



小型砲台

ミサイル砲台
ボスが緑色だったら
片方を残しておこう

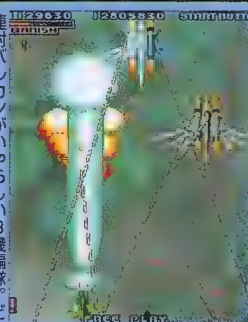
STAGE2 ワンポイント攻略

ステージスタート直後に出てくる大型の戦車は、写真のように出現と同時に重なってバニッシュを撃ち込んで一気に破壊してしまおう。重なっていれば弾を撃たれることはない。

後半の空中戦で手強いのは、3機編隊で現れ、連射バルカンを撃ってくる敵。どれか1機に集中して撃ち込み、速攻で破壊してしまおう。やばそうなときは無理せずボムだ。



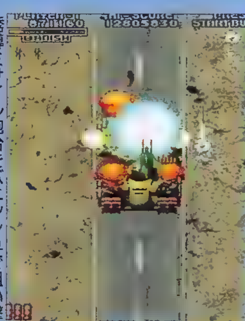
スタート直後の大型戦車は、重なってバニッシュで撃ち込む。



連射バルカンがいやらしい3機編隊。どれか1機を速攻で破壊しよう。

ボスはかなり手強い。ポイントは、誘導ミサイル砲台をバニッシュで狙い撃ちして早めに破壊することと、この誘導ミサイル砲台を破壊するまでは、回転砲台に撃ち込まないようにすることだ。

誘導ミサイル砲台は、ボス本体が左右に開いて誘導ミサイルを撃ってくるときしか攻撃できない。ボスの動きをよく見て、誘導ミサイル砲台が開いたら、ミサイルを撃たれるまでのスキにバニッシュで一気に撃ち込んで破壊しよう。



誘導ミサイル砲台をバニッシュで狙い撃ち。

誘導ミサイル砲台を残したまま回転砲台にダメージを与えると誘導ミサイル＋回転砲台からの高速5WAYとなり、非常に危険だ。



まず誘導ミサイル砲台を破壊してしまわないとこんなことに…。

STAGE2 BOSS

回転砲台
誘導ミサイル砲台を壊してから撃ち込もう



この辺の小型砲台はさっさと撃ってしまおう

誘導ミサイル砲台
開いたらバニッシュで
狙い撃ち！

手応えじゅうぶん(すぎ?)



パターン性の強いゲームではあるが、まずは自機の攻撃に関する知識を固めておこう。
担当：はまー

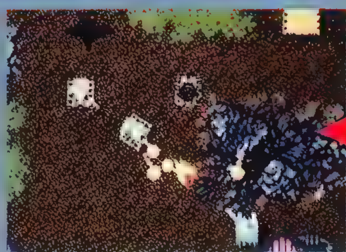
砲塔大作戦

ガーディアンフォースは、「8方向強制スクロールシューティング」。場面によって進行方向や敵の出現位置が変化していくので、こちらも素早く対応していかなくてはならない。

そこで重要になるのが、砲塔の回転。ガーディアンフォースでは堅い敵がたくさん出現するので、砲塔を固定したままいちいち正面に移動していては押されてしまう。自機の動きは最小限に抑え、素早く砲塔を回転させて効率よく撃ち込んでいこう。



左にも右上にもターゲットがある時は、

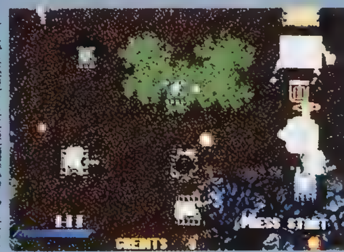


砲塔を左に回転させつつ右へ移動。無駄な動きをなくしていこう。

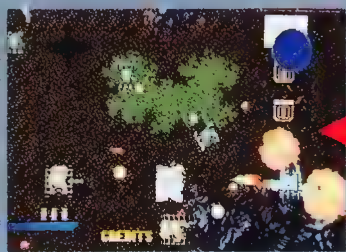
指令その1 回転に慣れよ!

インストカードにも書いてある通り、砲塔の操作は、「左旋回」と「右旋回」。左を押せば反時計回りに、右を押せば時計回りに45度ずつ回転する。押しっぱなしにするよりも1回ずつ押し直したほうが角度を調節しやすいので、できるだけボタン回数で回転させるようにしよう。

また、砲塔が下方向を向いている時は、つい逆に回転させてしまいがち。しかもこれで間違えるとあらぬ方向に砲塔が向いてしまうので、さらにパニックになってしまう。



ここで素早く左旋回ボタンを2回押せば、



先行入力が働いてきちんと90度曲がってくれる。

これぱかりは慣れるしかないが、なるべく砲塔を下に向けないで進むというのも一つの手だ。

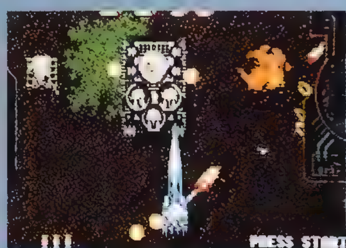


ここから左の敵を狙うなら、「右旋回ボタン」を押そう。

指令その2 メインショットはアテにするな!

自機からは砲塔による攻撃のほかに、進行方向に固定で出るサブショットも発射される。ただしこのショット、連射能力が低いうえに攻撃力も低いので、はっきりいってあまり役に立たない。本命の敵は砲塔で狙い、サブショットはオマケ程度に考えておこう。

ちなみにもう一つのサブショットとなるミサイル系の武装は、メインショットと同じ方向に発射される。ストレートミサイルでメインショットの補強も考えられるが、それでも攻撃力の大半は砲塔のショットに依存しているので、基本的にはサブショットには頼らないように。



これは悪い例。砲塔でボスを狙い、サブショットは左のザコ戦車を狙ったほうがいい。

指令その3 ボス戦はリズムを保て!

ボスなどの堅い敵と戦う場合、砲塔の向きに気を取られて弾避けがおろそかになりがち。弾を避けつつも効率よく撃ち込むために、まずは図の動きをマスターしよう。

慣れてきたら、究極的にはやはりアドリブで弾を避けつつ、瞬時に相手の位置を判断して砲塔を回していきたい。砲塔の向きは基本的に8方向固定なので、弾を避けつつも敵を狙いやすいポジションに移動していくことも重要。

回避パターン①

※●は押す回頭ボタン



回避パターン②



武装大解析

TUSK（赤）



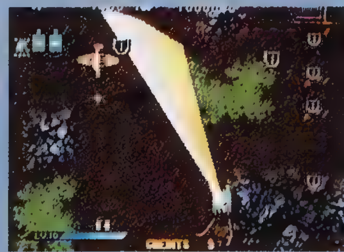
前方45度前後をカバーする拡散ショット。攻撃範囲と連射性に優れているので、ザコの多いところで有効。

ただし破壊力がやや低いので、少しでも大型の敵が出てくると途端にツラくなる。中盤までは頼りになるが、後半は別の武装を考えよう。

ボタン3つ同時押しで発動するスペシャルウェポンは、砲塔正面に極太のレーザーを発射。こちらはなかなか使いやすい。



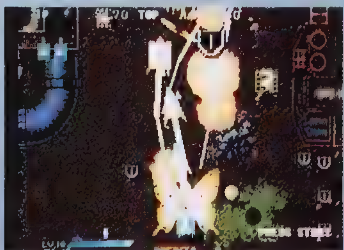
FEELER（黄）



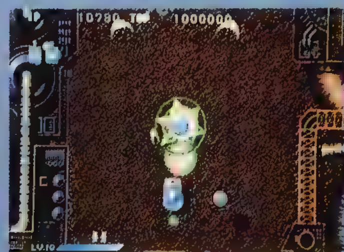
貫通性のある残像付きのレーザーを発射する。発射中に砲塔を回すことで広範囲を攻撃可能だ。また、同時に極細のホーミングレーザーも発射する。

威力もそこそこあって強いのだが、切れ目が生じてしまうのが最大の欠点。撃ちっぱなしにせず、タイミングをとって1発ずつ狙っていこう。

スペシャルウェポンは、数条のホーミングレーザーを斉射する。一瞬で攻撃が終わってしまうので、この後に注意。



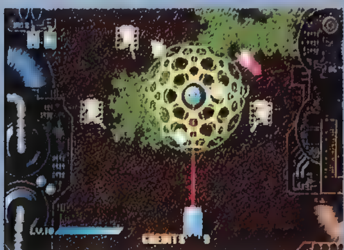
FANG（緑）



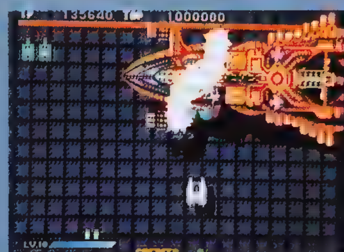
エネルギー攻球を装備する。ショットを押さないでいると自機の周りを回転し、押すと砲塔の向きへ伸びる。この時背景以外は貫通し、ボタンを離すか一定時間で再び自機のほうへ戻ってくる。また、同時にV字バルカンも撃つことができるので、攻球を伸ばしきっても近距離をフォロー可能。ちなみに、攻球は敵の通常弾を消すこともできる。

攻球の攻撃力が高くオールラウンドに使えるのだが、何といっても扱いが難しい。また、堅い敵に対して接近すると、逆に攻撃力が低下してしまう点にも注意。

スペシャルウェポンは、巨大なエネルギーフィールドをまとった攻球を一定時間前方に固定。堅い敵（特にボス）に対して、絶大な効果を発揮する。



HORN（紫）



超強力な炸裂弾を単発で発射。非常に当てづらいが、当たってしまえば広範囲の敵を巻き込む。炸裂弾のほかにも、前方に敵弾を消せる煙?のような弾も発射するが、こちらはあまり頼りにならない。

きちんと狙って当てていけば非常に強いのだが、やはり緑同様当てづらいのが難点。敵のパターンを覚えることが重要だ。

ちなみにこの武器、撃ち込み点の入り方がものスゴイ。点を稼ぐ→残機が増えるということでもあるので、ゆくゆくはこれメインで進むことになるか?

スペシャルウェポンは、前方にボンバーを落とすと同時に、鉄アレイのようなエネルギーフィールドを自機がまとう。



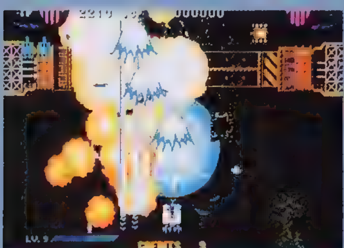
BEAK（青）



威力の高いロケットランチャーを前方に連射する。弾速はやや遅いが、状況を選ばず使っていける。

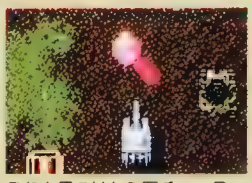
特にこれといった欠点はないが、唯一最強にしてしまうと連射能力が極端に下がってしまう。武器レベルが10になったら、他の武装に換えたほうがいいだろう。

スペシャルウェポンは、光の矢のようなレーザーを前方に連射。黄色同様、効果時間が短く、威力もそんなに高くない。



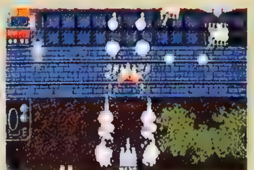
パワーアップについて

ガーディアンフォースでは、ショットパワーにレベルが設定されている。これは「フォース」と呼ばれるピンクの宝石を取ることにより、画面下のゲージが25パーセントずつ増加。4つ取って最大になるとレベルが1つ上がり、最高10レベルまでパワーアップする。また、ウェポンチェンジアイテムを取ることでもゲージは増加する。

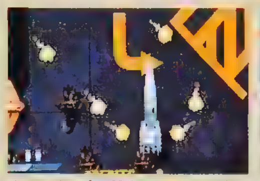


これを見つけたら要チェック。序盤では絶対逃がさないように。

ただ、サブショットであるミサイルのパワーアップは独立していて、こちらは同じ武装を続けて取ることで最大3連射になる。なかなか出現しないので、どちらを使うかは最初に決めておこう。



ストレートならサブショットも多少使えるようになる!?



ホーミングは撃ち漏らしたザコを片づけてくれる。どちらかといえばこっちか?


闘いが俺を強くする。
©SNK 1998
NEOGEOはSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-8 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 AM9:00～PM5:00 ※電話番号はお間違えなく。


The Future Is Now
SNK
サウスタウンに新たな参戦者[THE NEWCOMERS]現る!
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
TM
ネオジオ専用ロムカセット 4月29日発売予定 価格32,000円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!


TION BATTLE



《マーヴル VS. カプコン》シークレットファイル取扱店 ●プラサカプコン(野幌店)〒069-0824北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(柏村店)〒038-3107青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●ビバ・サーカス(本荘店)〒015-0001秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●カプコサーカス〒950-0813新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●カプコステーション(三条店)〒955-0092新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●カプコステーション(十日町店)〒948-0031新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●メルヘンランド(見附店)〒954-0052新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(白根店)〒950-1217新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(佐和田店)〒952-1306新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●メルヘンランド(分水店)〒959-0113新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(十日町店)〒948-0000新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(取手店)〒302-0004茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●メルヘンランド(岡部店)〒321-2522栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●メルヘンランド(会津店)〒965-0878福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(船引店)〒979-4300福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●メルヘンランド(ホテル東急店)〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●プラサカプコン(サンルート店)〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(茂原店)〒297-0029千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】●プラサカプコン(富津店)〒293-0012千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

株式会社カプコン®

＜AM事業本部＞
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786　福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
1998 May 5.15
No.222
平成10年5月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第13号通巻222号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321
定価510円 本体486円 送料140円



雑誌22443-5/15 T1122443050516